

Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE!

DVD

JOC(uri)
FULL!



LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

• August 2006

13,5 LEI

CHEMAREA STRĂBUNILOR

PREY

Lumea e plină de povești care
din când în când se lasă dezvăluite

ARES A DAT...

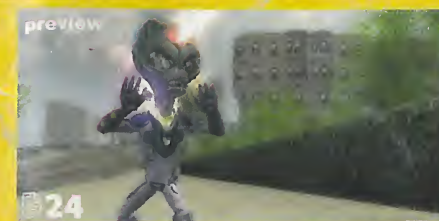
TITAN QUEST

A'nceput de ieri să cadă câte-o muză

EXCLUSIV

WORLD OF WARCRAFT

Matej Jenko, sau ce poate face omul din joc *Artist*



DESTROY ALL HUMANS 2



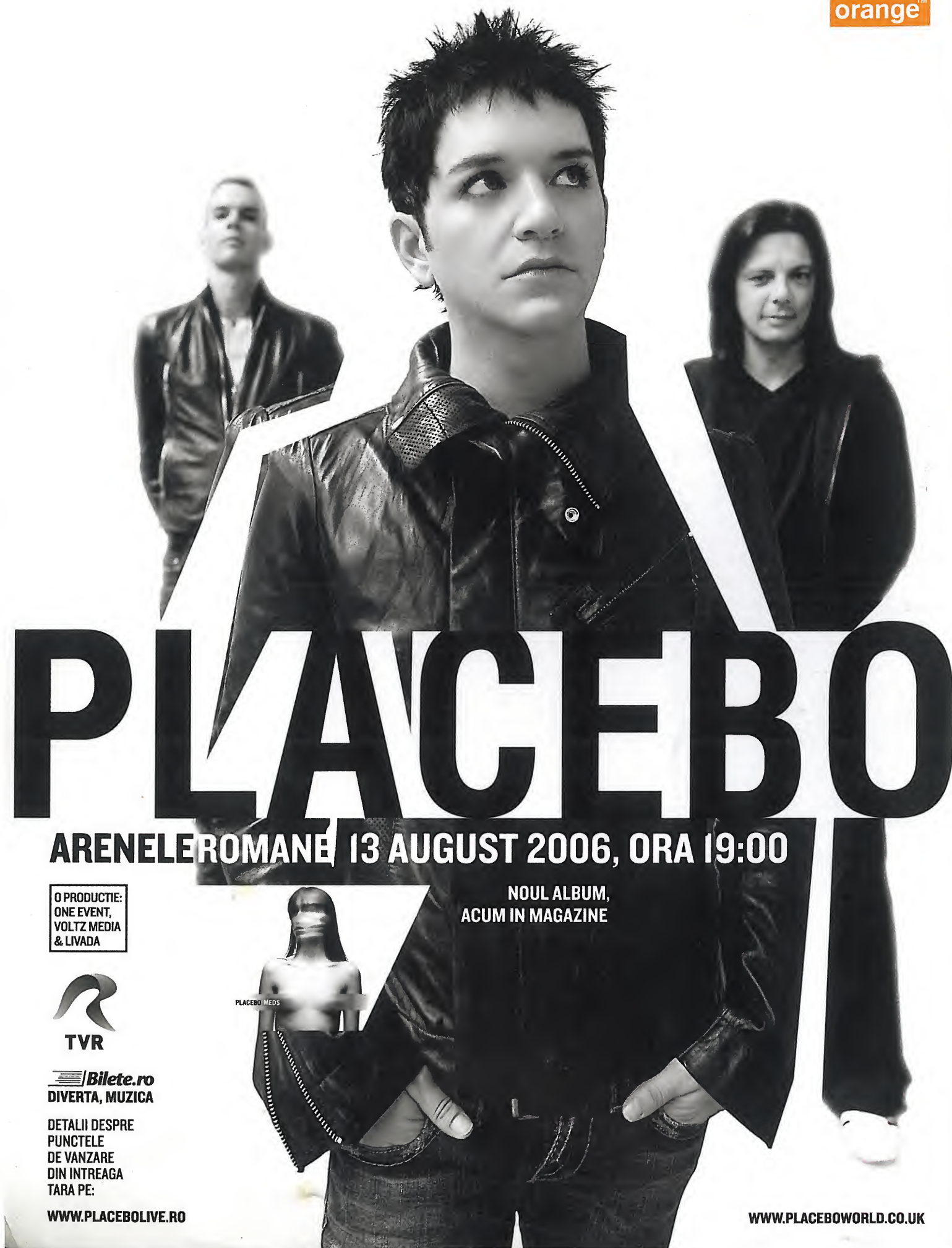
UFO: AFTERLIGHT



TRUSA DE SCULE PENTRU GAMING



DEMOS DARKSTAR ONE ■ ERACHE ■ MICRO MACHINES ■ PENUMBRA ■ PREY ■ SETTLERS 2 ■ MODS ATC (GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER) ■ FILME CALL OF DUTY 3 ■ MIGHT AND MAGIC: DARK MESSIAH
■ INFERNAL ■ MEDIEVAL TOTAL WAR 2 ■ MASS EFFECT ■ RAYMAN ■ TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LAS VEGAS ■ UTILITARE ATI CATALYST 6.6 CU CONTROL CENTER ■ NVIDIA FORCEWARE 91.31
■ ESET NOD ANTIVIRUS SYSTEM ■ BITCOMET 0.70 ■ GETRIGHT 6.0A ■ POWERSTRIP 3.66.564B ■ WINACE 2.6.5 ■ PATCH DAWN OF WAR 1.50 ■ NEVERWINTER NIGHTS 1.67 ■ SHIP SIMULATOR 2006 1.1.1 ■ TITANQUEST 1.08



O PRODUCTIE:
ONE EVENT,
VOLTZ MEDIA
& LIVADA



Bilete.ro
DIVERTA, MUZICA

DETALII DESPRE
PUNCTELE
DE VANZARE
DIN INTREAGA
TARA PE:

WWW.PLACEBOLIVE.RO

NOUL ALBUM,
ACUM IN MAGAZINE

WWW.PLACEBOWORLD.CO.UK

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)

Redactor-şef adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloe (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică şi DTP:
Adrian Armăsescu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit
al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost
publicată în 25.000 de exemplare.

Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă con-
form Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor
SNA (perioada de măsurare octombrie 2004 - octom-
brie 2005), LEVEL are 105.000 cititori/număr.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

Orange Romania	C2
Fanatic Gamer	9
Electronic Arts Mobile	31
Best Distribution	37
Autoshow	57
K-Tech	73
Flamingo Computers	C4



Suntem pregătiţi pentru
realitatea virtuală? Eu cred că
suntem, dată fiind şi natura
noastră, a gamerilor, de a ne
adapta foarte rapid la orice.
Problema este însă că realitatea
virtuală nu e pregătită pentru
noi şi vizita ei nu va avea loc
prea curând. Din cauza
costurilor ridicate, momentan
nu suntem o piaţă interesantă
pentru producătorii de
hardware şi software din acest
domeniu dacă stăm să ne
gândim doar că pentru un
monitor cu imagine stereosco-
pică trebuie să scoatem multe
mii de euro din buzunar. Acum,
cu tehnologia Virtual Reality se
joacă marile companii producă-
toare de avioane şi maşini sau
soldaţii unor ţări care îşi permit
să le ofere cel mai realist

gameplay întâlnit vreodată
într-un simulator sau FPS. Totuşi,
tot noi vom fi cei care vor scoate la
momentul potrivit cel mai mult din
tehnologia VR, pentru că imagina-
ţia noastră lucrează deja la scena-
riile şi caracteristicile jocurilor care
vor trece cu adevărat următoarea
barieră. Noi îi vom bate pe cei mai
de seamă soldaţi din lume care vor
avea „nesăbuiţa” să se confrunte
online cu clanurile trecute cu
mouse-ul, tastatura sau
gamepad-ul prin atâtea şi atâtea
războaie. Până la întâlnirea dintre
gameri şi VR, ne continuăm
antrenamentul şi după o vară care
nu a fost atât de săracă în jocuri
precum în trecut, suntem pregătiţi
pentru întâlnirea cu valul de
toamnă.

Şi ce toamnă o să fie!

■ Rzarectha



TOP 3 / REDACTOR



cioLAN

1. Titan Quest
2. Prey
3. City Life



BogdanS

1. Ultra Graphics XV
2. Logitech Harmony 555 Advanced Universal Remote
3. Logitech G3 Laser Mouse



Locke

1. Auto Assault
2. City Life
3. Titan Quest



Marius

1. Titan Quest
2. Prey
3. City Life



Rzarectha

1. Prey
2. City Life
3. Micro Machines



KiMO

1. Prey
2. Titan Quest
3. City Life

Demo

Darkstar One (DVD)
 Earache Extreme Metal Racing
 Micro Machines V4 (DVD)
 Penumbra
 Prey (DVD)
 The Settlers II: The Next Generation

MODs

Ghost Recon: Advanced Warfighter Tactical Center

Filme

Call of Duty 3 (Church Tower)
 Call of Duty 3 (Close Quarters)
 Dark Messiah of Might and Magic (Mage)
 Fatal Inertia
 Infernal (DVD)
 Joint Task Force (phisysc)
 Medieval 2: Total War
 Mass Effect
 Rayman Raving Rabbits
 Rainbow Six: Vegas

Imagini

Call of Juarez
 Joint Task Force
 Medieval 2: Total War

Wallpaper

Age of Conan Hyborian Adventures
 Brothers in Arms: Hell's Highway
 Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest

Screensaver

Titan Quest

Driver

ATI Catalyst 6.6 cu Control Center
 NVIDIA ForceWare 91.31 (DVD)

Patch

Warhammer 40,000: Dawn of War 1.50
 Neverwinter Nights 1.67 (DVD)
 Rainbow Six: Lockdown 1.01 (DVD)
 Ship Simulator 2006 1.1.1 (DVD)
 STACKED with Daniel Negreanu 1.1
 Titan Quest 1.08

Antivirus

NOD32 Antivirus System 2.51.28

Freeware

BitComet 0.70
 ChrisTV Lite 4.95
 nLite 1.01 final
 WinStars 2.0.76 R2 (DVD)

Shareware

Ashampoo Burning Studio 6 6.20 (DVD)
 GetRight 6.0a
 PowerStrip 3.66.564 Beta
 WinAce 2.6.5
 WinXP Manager 4.98.1

EXTRA

Auto Assault (trial 14 zile) (DVD)
 LEVEL CD/DVD Finder

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips - Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

cuprins cd/dvd

Joc(uri) Full!!!



Street Racing Syndicate

E vară, e soare, fetele pozează pe trotuare, iar noi zburdăm cu pletele în vânt pe străzile orașului la volanul unor bolizi de vis. La prima vedere, Street Racing Syndicate poate părea o clonă de Need for Speed Underground. Dar dacă înseamnă mai mult? Veți afla răspunsul numai dacă-l jucați. Cu pedala la fund, bineînțeles.



Auto Assault

Va veni ziua când ăia mici și verzi vor cobori din ceruri și o să vă bage în necazuri. Veți putea lupta în diferite moduri, însă nimic nu e mai sfânt ca o mașină blindată, înarmată până în dinți și pregătită de drum lung. Încercați și voi viziunea apocaliptică a sfârșitului drumului așa cum îl știți!

AUGUST 2006

Editorial
 Știri

3 CONSOLE

PS2
 Urban Chaos: Riot Response 60
 Tourist Trophy 61
 PSP
 Talkman 63

SPECIAL

Matej Jenko Exclusive

12

INTERVIU

GTR2 - Noi întrebăm, Simbin răspunde
 Cenega - UFO: Afterlight

18
 20

PREVIEW

Infernal
 Destroy All Humans 2
 Field Ops

22
 24
 26

REVIEW

Pirates of the Caribbean:
 The Legend of Jack Sparrow
 City Life
 Cars
 Prey
 Auto Assault
 Titan Quest
 Bet on Soldier: Blood of Sahara
 Micro Machines V4

28
 32
 36
 38
 44
 48
 53

MODs

Clone Bandits
 Damnation

56 LIFESTYLE

www.
 Filme - Cars
 Filme - Valiant
 DVD-uri
 Depeche Mode și Deftones în România
 Patch

74
 74
 75
 75
 76
 77

CHATROOM

78

ELECTRONIC ARTS ȘI
WARHAMMER ONLINE

După cum vă aduceți aminte, Electronic Arts are un trecut destul de negativ în ceea ce privește MMORPG-urile. Astfel, Earth and Beyond a fost retras de pe piață destul de repede după lansare, iar Ultima X: Odisey nici măcar nu a apucat să vadă o lansare. Sunt destul de curios să aflu de ce. Ceea ce se întâmplă însă arată că EA este interesat în continuare de acest domeniu, dat fiind că Mythic Entertainment a devenit sub-divizie Electronic Arts.

Mythic, același care a făcut și Dark Ages of Camelot, lucrează în prezent la Warhammer Online: Age of Reckoning, după achiziționarea licenței de la Climax. De menționat că Warhammer Online a mai fost odată oprit ca proiect din motive la fel de necunoscute, de către Climax. Ar fi păcat ca EA să ajungă la concluzia că nici acest joc nu îi va aduce ceea ce-și dorește și încă un proiect interesant să intre în uitate.

THE LORD OF THE RINGS: THE
WHITE COUNCIL

Deși dădeau toate semnele că s-au potolit, hobbiții iubitori de arginți de la Electronic Arts vor trage din nou suștarul sub ugerul mereu plin al vacii The Lord of the Rings. The White Council este cel mai nou proiect al EA și va fi un action-RPG destinat consolelor Xbox360 și PS3 (versiunea pentru PC nu este confirmată... încă). Și fiindcă filmele și cărțile au fost stoarse de ultima picătură de vlagă, EA a fost nevoit să șteargă praful de pe birourile scenariștilor și să-i pună puținel la treabă. Acum nu vă închipuiți că neena Tolkien se va scula din morți și va reinventa roata de la șaretă lui Bilbo, ci așteptați-vă la o serie de locații „extrase” cu măiestrie din film, câteva personaje „fictive” și toată distribuția filmului lui Jackson legată fedeleș cu o „sforică epică” subțirică, specifică unui action-RPG. Pe scurt, cu 80 de ani înaintea invaziei sauronești, un nene bun va porni pe urmele unui nene rău și, după multe cazne (dăătoare de experiență), va sălta în învățătură puțin mai sus de genunchiul broaștei și va fi invitat să se alăture grupării extremiste de menținere a păcii, White Council. Unde se va ocupa și mai serios cu stăpîirea neghinei orcești din lanurile elfilor. The End. The End?



Este bine de știut că echipa însărcinată cu „mulsul” francizei LoTR are la activ, printre alte producții „tolkienesti”, action-urile The Two Towers și The Return of the King, RPG-ul turn-based LotR: The Third Age și mai puțin cunoscutul LotR: Tactics. Ceea ce este bine, având în vedere că The Third Age mi-a depășit așteptările. Nu erau ele prea mari, dar totuși le-a depășit. Și pentru că producătorii ne-au promis că The White Council va prelua elementele din jocurile mai sus amintite, mă declar oarecum curios. Până la proba contrarie, adică un screenshot cu un Aragorn matur și cât se poate de viril. Avea 10 ani pe atunci, băi!

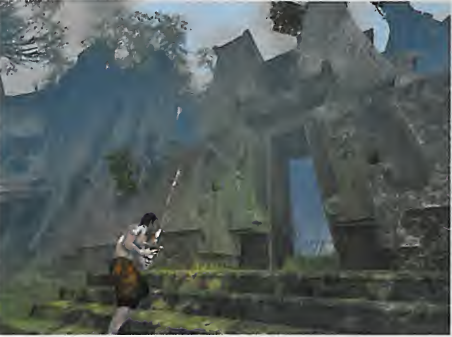
AGE OF CONAN CLOSED BETA

Funcom a anunțat că Age of Conan: Hyborian Adventures a intrat în prima fază a testelor. Deocamdată testele sunt interne, însă pe măsură ce jocul va începe să prindă formă, se va face loc și pentru testeri din exterior. Practic, începând de la toamnă, veți putea aplica pe site-ul oficial pentru pozițiile de testeri ce se vor deschide.



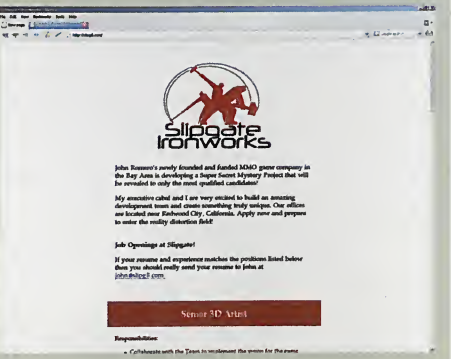
Funcom lucrează deja de doi ani la acest proiect, care este prevăzut pentru lansare în cursul anului viitor.

www.ageofconan.com



COMPANIA LU'
ROMERO

Probabil ați aflat că, după ce a zburat cu surle și trâmbițe de la Midway, Romero și-a mutat calabalăcul la o companie obscură din San Francisco pentru a lucra la un MMO la fel de obscur (cunoscut prietenilor drept „MMO-ul lui Romero”). Deoarece Romero a



rămas fidel zicalei „capul ascuns Daikatana nu-l taie”, numele companiei lui Romero a fost ținut secret (sau poate nici n-a existat). Însă, având nevoie disperată de angajați, Romero s-a decis să iasă la lumină. Deci ... noul loc de muncă al lui Romero este... ta da da dam... Slipgate Ironworks (<http://www.slipg8.com/>). Și dacă tot sunteți acolo și se mai fac angajări, trimiteți-i lui Romero un CV. Cine știe, poate veți lucra alături de omul cunoscut în istorie drept „Daikatana, who's your daddy?!”. Da, sunt rău.

LEVEL TOP 10

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion	234
2. Heroes of Might and Magic V	73
3. Half-Life 2: Episode One	60
4. World of Warcraft	57
5. Hitman: Blood Money	45
6. Dreamfall: The Longest Journey	30
7. 2006 FIFA World Cup	21
8. Rise of Nations: Rise of Legends	8
9. Dungeons & Dragons: Stormreach	4
10. Sensible Soccer 2006	1

Top preluat de pe www.level.ro

UBISOFT CUMPĂRĂ
DRIVER

Pentru a stăvili puțin vânticelul călduț care a cam început să-i sufle prin portofel, compania Atari s-a decis să renunțe la drepturile sale asupra francizei Driver. Deși nu mă așteptam ca vreo companie să-și „bage mortul în casă” (va fi nevoie de o



BĂIEȚII DE CARTIER
AU OBOSIT

Cartierul este mort sau cel puțin asta e părerea lui Midway, care astfel și-a explicat decizia de a anula proiectul snoopdoggian Fear & Respect. Dintr-un interviu acordat de către Steve Allison (Chief Marketing Officer la Midway) site-ului Gamasutra (www.gamasutra.com), am înțeles că Fear & Respect a fost „ucis” din respect. Din respect pentru milioanele de gameri sătui de clone GTA și de cartiere înșesate cu blocuri gri și oameni negri înarmați până în dinții lor ireal de albi. Aceeași cantitate de respect a fost arătată și seifulor companiei care probabil ar fi avut serios de suferit din cauza plictisului sus-menționaților gameri.

Reamintim că Fear & Respect ar fi fost răspunsul (unde prin „răspuns” eu înțeleg „clonă”) lui Midway la „provocarea” lansată de compania Rockstar cu al ei Grand Theft Auto: San Andreas, iar Snoop Dogg și John Singleton ar fi trebuit să-și împrumute culoarea și

vocile personajelor principale. Eh, n-a fost să fie și mă bucur că Midway a luat decizia corectă și că va investi probabil într-un shooter WW2 sau, de ce nu, într-un action cu teroriști arabi. Ăsta-i trendul, n-ai ce-i face.



„penitență” serioasă pentru a spăla păcatele lui Driv3r), cumpărătorul a fost găsit rapid și este nimeni altul decât Ubisoft, care va plăti nici mai mult, nici mai puțin decât 24 de milioane de dolari pentru șoferul cel obosit de atâta frecuş. Cu această ocazie, peste 80 de angajați ai Reflections (studiourile producătoare) vor intra pe statul de plată al Ubisoftului.



NEED FOR SPEED:
CARBON, ANUNȚAT
OFICIAL

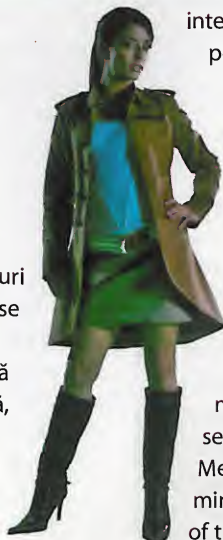
Chiar nu mai era nevoie de o confirmare. Cu toții știam că Electronic Arts va profita din plin de atracția tineretului pentru arcade-uri cu mașinuțe tunate, femei frumoase și NOS din plin. Drept urmare, rândurile de mai jos nu cred că o să vă surprindă. Deci ... *fanfara cântă, un puști leșină, Elvis trăiește*... Need for Speed: Carbon a fost anunțat oficial pentru toate platformele care pot afișa o mașinuță în mișcare (PC, Xbox 360, PS3, Wii, PS2, Xbox, GameCube, Nintendo DS, GBS, PSP și mobile), iar data de lansare a fost fixată undeva prin... *fanfara crește ritmul, puștiul își revine, nu era Elvis, mama lui de bal mascat*... noiembrie 2006.

Deoarece știți la ce să vă așteptați de la al 11-lea titlu Need for Speed, nu insist asupra detaliilor minore și trec direct la ce ne

În afara banilor oferiți de Ubisoft, Atari își va păstra timp de un an drepturile asupra lui Driv3r: Parallel Lines, iar drepturile de vânzare asupra celorlalte trei titluri din „colecția” Driver vor rămâne în curtea companiei timp de trei luni. Cele două companii vor „bate” palma până la încheierea anului fiscal (în jurul datei de 30 septembrie).



interesează de fapt. Continuând tradiția pornită de NFS: Underground și pentru a atrage publicul masculin amator de cârniță tânără mângaiată delicat de gazele de eșapament, Electronic Arts a apelat și de data aceasta la o tânără frumoasă ca o cadă. Astfel, „stindardul” lui NFS: Carbon va fi purtat de o domnișoară tare nurlie, pe numele ei Emmanuelle Vaugier. Tânăra actriță canadiană, născută în 1976, are la activ un număr nu tocmai mic de apariții episodice în o seamă de seriale la modă „de la ei” (Two and a Half Men, Monk), deși poate voi o țineți minte din Saw 2 (Addison) sau din House of the Dead 2 (mă îndoiesc că ați fost tentați să-l vedeți). Recent și-a făcut intrarea pe locul cinci în topul 50 Sexiest Women on the Planet „găzduit” de revista Femme Fatale și poate fi admirată în topul 100 al revistei Maxim. Ca orice actriță care se respectă, are și site (www.emmanuelle-vaugier.com). Cu poze. Decente, obsedaților. Bine lucrat, EA. Măcar fata să fie de top.



EVERQUEST CREȘTE VĂZÂND CU OCHII

Sony Online Entertainment plănuiește să răspândească loialitatea jucătorilor de EverQuest



lansând un nou expansion în luna septembrie. Încercând să însuflească puțină viață în MMORPG-ul vlăguit de migrația masivă către Tărâmul Făgăduinței Blizzardiene (aka Azeroth, World of Warcraft), Sony a promis că Serpent's Spine, căci acesta este numele expansion-ului, va introduce



o nouă rasă. Era și timpul, căci după șapte add-on-uri (când a fost introdusă rasa Froglok) se cam simțea nevoia de ceva sânge proaspăt. Drakkan, noua lighioană, este un hibrid ciudat între om și dragon cu un look „șopârlesc” îmbucurător de customizabil.

Dacă o rasă nouă nu este un motiv

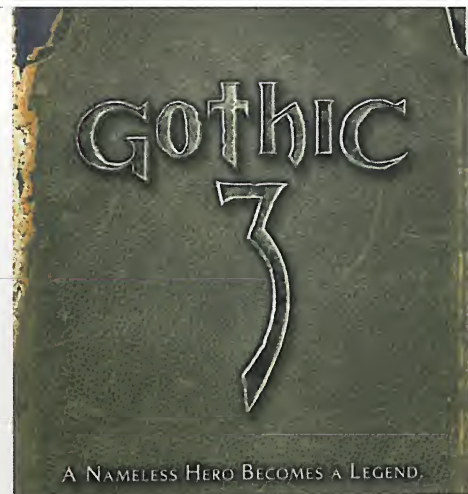


îndeajuns de puternic să scoateți din buzunar 29,99\$, e bine să aflați că Serpent's Spine vine cu un oraș nou nouț, Crescent Reach, plin ochi cu tot ce aveți nevoie pentru a ajunge la nivelul 75. Adică o herghelie de quest-uri, raiduri, câțiva negustori, un vagonet de vrăji noi și abilități speciale și multe, multe alte bunătați pentru personajele de toate mărimile și formele.

Serpent's Spine va fi disponibil în luna septembrie și se va prezenta sub forma unui download măricel, așa că desfundați-vă țeava și înfundați-vă cardurile din timp.

GOTHIC III FĂRĂ STAR FORCE

Vă invit să urmăriți un nou episod din tele-novela „Încă un șut primit de Star Force în partea dorsală”, încasat, de această dată, din partea oamenilor de la JoWood, distribuitorul anunțând că mult așteptatul RPG Gothic III produs de Piranha Bytes nu va mai folosi controversatul sistem de protecție la copiere Star Force, ci unul mai blând cu jucătorii, care să nu le dea sistemele de operare de-a dura. Is this the end of our „hero”?



CÂȘTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE” - Iunie 2006 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ȘI LEVEL

O nouă tragere la sorți a desemnat câștigătorii tombolei lunare „Merită să joci ORIGINALE”, organizată la sfârșitul lunii iunie 2006 de Best Distribution/ www.gameshop.ro și LEVEL/www.level.ro. Vă reamintim că tot ceea ce trebuie să faceți pentru a participa la acest concurs este să achiziționați jocurile originale, consolele și accesoriile pentru console distribuite în România prin Best Distribution și să completați taloanele de concurs incluse în cutia produsului.

Jocul original **Hitman - Blood Money** a fost câștigat de Laura Trancota din Timișoara (care a achiziționat expansion pack-ul The Sims 2 Open for Business).

Un abonament pe 12 luni la revista **LEVEL** a fost câștigat de Alexandru Ștefan Mazăre din Bacău (care a achiziționat jocul The Sims 2).

Banii necesari achiziționării jocului **Need for Speed Most Wanted** pentru PlayStation 2 (178,5 lei - 1.785.000 lei vechi) îi vor fi returnați Anei Maria Ciobanu din București.

Un tricou cu **UFO Aftershock** a fost câștigat

de Alin Rizea din Bascon, jud. Argeș (care a achiziționat expansion pack-ul Diablo II Lord of Destruction).

Două **postere cu jocul World of Warcraft** au fost câștigate de Marius Bălaș din Târgu Secuiesc, jud. Covasna (care a achiziționat jocul 2006 FIFA World Cup) și de Alex Gavruță din Arad (care a achiziționat jocul Warcraft III).

Din nou, FELICITĂRI tuturor câștigătorilor, precum și celor care au trimis taloane completate corect. Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului intră la marea tragere la sorți anuală, care va avea ca mare premiu O CONSOLĂ PLAYSTATION 2 CU 10 JOCURI ORIGINALE PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziție la numărul de telefon 021-408.30.90.

Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (diana_calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).



QUAKE WARS: ENEMY TERRITORY, AMÂNAT PENTRU ANUL 2007

Proprietarul și Lead Game Designerul studioului Splash Damage, pe numele lui Paul 'Locki' (neam cu Locke, bag coada-n foc) Wedgwood, anunță prin intermediul jurnalului său de producție:

„Fu tare greu și obositor anu' ăsta, echipa noastră depunând un efort extraordinar



pentru a termina jocul în decursul acestui an. Uneori însă, efortul nu este de ajuns; uneori pur și simplu ai nevoie de mai mult timp. De aceea, pentru a-i asigura calitatea dorită de noi, am decis să împingem data lansării, astfel încât să-l testăm în profunzime, să descoasem reacțiile și să balansăm gameplay-ul.”

No, acu' l-om aștepta...

Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

În colaborare cu LEVEL

Singura emisiune radio despre jocuri de PC și console.

Ascultă despre și câștigă cele mai tari jocuri ale momentului la Fanatic vs Fanatic.

Află totul despre Anarchy Online și câștigă o mulțime de premii așa cum vrei.

În fiecare sâmbătă în rețeaua **Radio Mix**

MAFIA E-N TOT ȘI-N TOATE! MAFIAAAA PE PC-ȚI DĂ, PE PS2 ÎȚI IA!!

Dacă nu e gangster negru, atunci sigur trebuie să fie mafiot alb. Sărind peste titlul isteric, vă anunțăm iminenta apariție a lui Made Man, un alt joc cu... surpriză... mafioți. De fapt, jocul, bibilit de Silverback Studios (o echipă de englezi) exista de mult și nu mai avea nevoie decât de niște retușuri și un distribuitor. Distribuitorul a fost găsit în „persoana” lui Mastertronic. Producătorii ne promit că strânsă colaborare dintre ei, David Fisher și Bill Bonnano le-a oferit destule informații cât să poată da jocului un puternic iz de autenticitate. Mai mult, când ți se servește o replică de genul „Made Man va însemna pentru industria jocurilor video ceea ce The Godfather a însemnat pentru cinematografie”, e cam greu să nu fii curios, chiar dacă este vorba de un subiect atât de forjat încât e în pericol să-și piardă luciul de tot. În fine, nu vom avea mult de așteptat, pentru că în septembrie Made Man se pare că ne va face o ofertă pe care n-o vom putea refuza. Și dac-o refuz, ce? Îmi formează hardul și aruncă cu CD-uri după mine???? Îmi bate familia cu un cablu IDE? Ha!



Shot description
Wall Street, NY 1989



Using cover during a gun battle
Gas station barn, NY 1971

SE VOR LANSA

1. Darkstar One
2. El Matador
3. Call Of Juarez
4. Faces of War
5. UFO: Extraterrestrials
6. Madden NFL 07
7. Joint Task Force
8. Savage 2: A Tortured Soul
9. Battlefront
10. ParaWorld

AUGUST 2006

- Ascaron
- Ascaron
- Ubisoft
- Ubisoft
- Chaos Concept
- EA
- Sierra Entertainment
- S2 Games
- Matrix Games
- Deep Silver

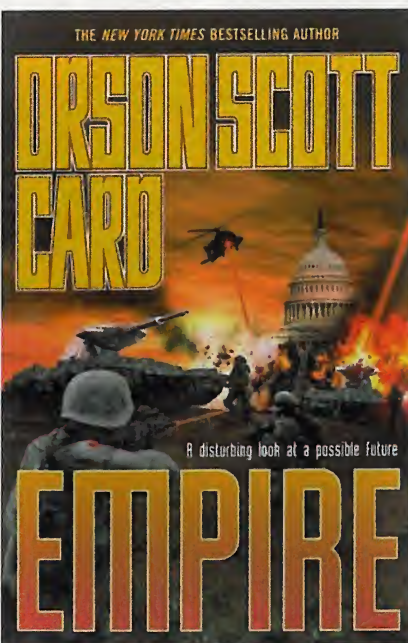
EMPIRE DEZVĂLUIT

Nu vă gândiți la un pr0n cu imperii goale, ci la proiectul de debut al

companiei Chair Entertainment (printre angajații căreia se numără și o mână de oameni care au lucrat la Advent Rising), un First Person Shooter sub capota căruia va toarce cumințel motorușul Unreal 3. Chiar dacă Empire va avea legături strânse cu un viitor roman al lui Orson Scott Card, producătorii ne-au promis că nu se vor mulțumi să copieze, ci vor profita doar de setting-ul oferit pe tavă

ARKANE SE MUTĂ ÎN TEXAS

Indivizii de la Arkane Studios, creatorii lui Arx Fatalis și oamenii pe care-i veți înjura dacă Dark Messiah of Might and Magic nu va fi pe placul vostru, își deschid un nou birou în Austin, Texas. Și dacă tot vorbim despre ei, se pare că planurile lor de viitor gravitează în jurul jocurilor online. Chiar dacă n-a declarat nimic concret, într-un interviu acordat site-ului GameSpot, Raphael Colantonio (CEO Arkane Studios) și-a manifestat interesul pentru piața jocurilor online.



din plin cu propriile lor concepte și idei. Din câte am auzit, Empire va fi situat cândva în viitor pe teritoriul Statelor Unite, în

timpul celui de-al doilea război civil.

Deși romanul lui Card va fi publicat în luna noiembrie (goodie, goodie!!!), jocul celor de la Chair Entertainment probabil va mai avea de așteptat dat fiind faptul că proiectul suferă

momentan de o lipsă acută de distribuitor.



JOCURILE ȘI „GEOPOLITICA”

După ce jocul Romanians in Space a provocat nemulțumiri în rândul gamerilor maghiari, un alt eveniment a reușit să ne atragă atenția. Mai exact, refuzul lui Badr Hakeem, un gamer de 21 de ani din Arabia Saudită, de a concura împotriva unui jucător din Israel. Badr Hakeem, deținătorul titlului la Pro Evolution Soccer 4, nu a dorit să-și apere titlul în cadrul competiției Electronic Sports World Cup de anul acesta, invocând conflictul din Palestina. Acesta a declarat: „Nu pot

concura împotriva unui individ dintr-o țară care ocupă pământul sfânt al Palestinei. Știu că-mi voi pierde titlul, dar lupt pentru o cauză dreaptă. Titlul nu este important pentru mine și cred că am luat decizia corectă”.

Ignorând motivul care a stat în spatele acestei decizii, nu mai bine opta pentru satisfacția victoriei? Sau măcar pentru o partidă de Bomberman...

DACĂ 6 MILIOANE VI SE PĂREA PUȚIN...

Blizzard cred că s-a hotărât să ajungă Microsoft din urmă, deoarece tocmai a apărut prima informație referitoare la un eventual mariaj al lui World of Warcraft cu consolele. Iată ce spune acest anunț de pe site-ul lor: „Blizzard Entertainment has an opening for an experienced Senior Producer to join our console division. The ideal candidate will have a proven track record of producing and shipping high quality AAA games. Experience working with Xbox 360, PS3 or Wii is a big plus.” Adică, mai pe înțelesul nostru, Blizzard angajează un Senior Producer (vă

las vouă plăcerea traducerii) cu oareșce experiență în producerea și „livrarea” (la timp, probabil) jocurilor de consolă. Deoarece Blizz nu are în curs niciun fel de joc pentru console, Starcraft: Ghost fiind un proiect îngropat oficial, colegul Locke a ajuns la concluzia care deschide știrea, a fost uimit pentru o clipă, iar mai apoi și-a aprins o țigară și a făcut level up. În WoW, desigur.

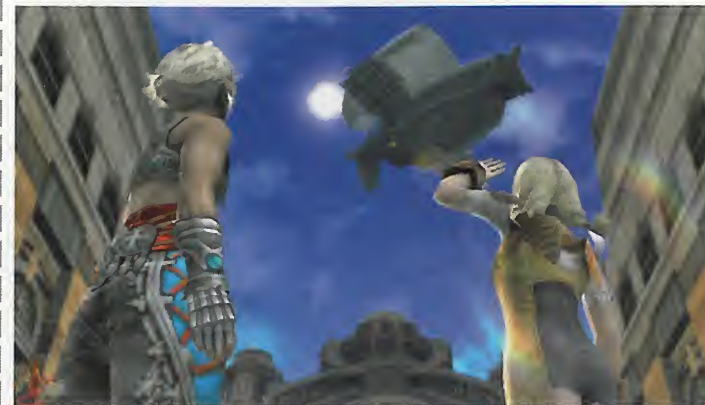
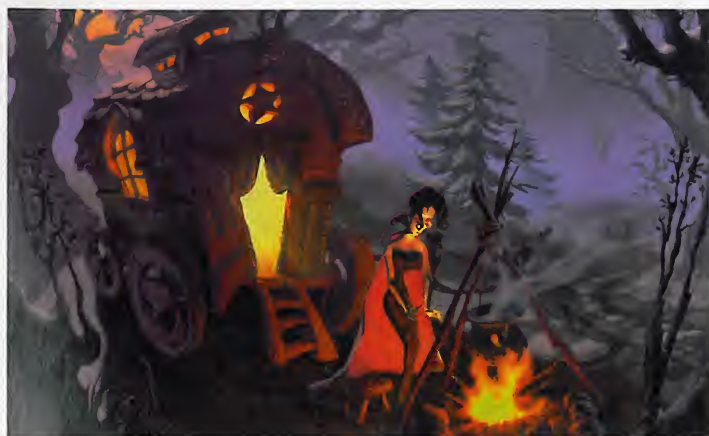
Așadar, dacă 6 milioane vi se părea puțin, ei bine ceea ce va urma nu cred că va mai avea termen de comparație. Iar Azeroth-ul va deveni membru al Națiunilor Unite. Așa o fi...

A VAMPYRE STORY S-A SCULAT DIN MORȚI

După ce timp de un an a fost tras pe dreapta, A Vampyre Story a sărit la gâtul unui distribuitor și, după o cură sănătoasă de capital extrasă direct din aorta feciorelnică a capitalistului, a înviat din morți. Astfel, Autumn Moon Entertainment (formată în mare parte din foști angajați Lucas Arts) se pare că și-a găsit un distribuitor serios. „Ne bucurăm să vă anunțăm că Autumn Moon a găsit un distribuitor pentru A Vampyre Story. Ne pare rău că nu vă putem oferi mai multe informații, dar deși am dorit să ne anunțăm fanii cât mai curând, avem de gând să acordăm evenimentului toată atenția meritată. Plănuim un press release cuprinzător și un web event unde vom dezvălui mai multe detalii. Așa că fiți cu

ochii în patru după „marele” anunț. Vă mulțumim pentru răbdarea de care ați dat dovadă”.

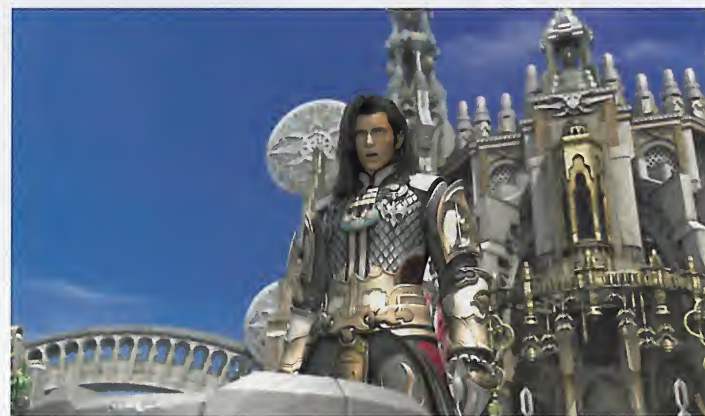
Deși nu mai pot de bucurie, sunt tare curios ce distribuitor a renunțat la o clonă de GTA în favoarea unui adventure clasic cu multe propoziții. Inconștientul!



FINAL FANTASY XII

Disponibil momentan doar în Japonia, Final Fantasy XII va fi pus în mâinile gamerilor vorbitori de limbă engleză de abia în 31 octombrie. Jocul va fi disponibil în două versiuni: cea de zi cu zi și cea de duminică (Collector's Edition). Cea din urmă va beneficia de un ambalaj special și va bucura ochiul gamerilor americani cu un DVD încărcat cu o mână de promo-uri, câteva interviuri și o serie de artwork-uri. FF XII Collector's Edition va fi disponibil doar pe EBGames și GameStop, deci nu vă faceți iluzii că l-ați putea găsi (legal) în altă parte. Din

nefericire, Lumea Veche e înconjurată de ceață și o dată de lansare pentru Europa n-a putut fi smulșă de pe buzele lui Square Enix, însă toate indiciile sugerează că 2007 nu ne va prinde așteptând FF XII.



MYTHIC DĂ CU SAPA PE TARLAUA LUI ULTIMA ONLINE

După cum ați aflat ceva mai devreme, Mythic, băiețașii de lumină care trebăluiesc de zor la MMORPG-ul Warhammer Online: Age of Reckoning, au intrat la stăpân. Deunăzi, stăpânul nemilos n-a ținut seama că Mythic asudă și pe moșia lui Warhammer și le-a făcut lipeala truditelor warhammerieni cu echipa de la Origin. Nou formată unitate de lucru a fost însărcinată cu reîmprospătarea longevivului MMORPG Ultima Online.

În altă ordine de idei, cine aleargă în două MMORPG-uri ajunge chinez, gold farmer sau sinucigaș (sau individul 3-in-1 despre care auziți la știri). Cine aleargă după două MMORPG-uri e cocoșat de muncă. Și îl cheamă Mythic. Și ar trebui să ia vitamine.

Doodle
by Matej Jenko

Matej Jenko

... sau ce poate face omul din joc

Te joci? Logic... Câte ore pe zi? Multe, nu? Și familia ce spune? Te bate la cap cu fiecare ocazie, fiindcă exagerezi, nu e așa? Ai cearcăne când te trezești dimineața, fiindcă ai jucat prea mult azi noapte, nu? La școală, muncă sau altundeva, te surprinzi gândindu-te la raidul de aseară? Ți se întâmplă câteodată să urăști ceea ce faci, dacă ceea ce faci nu înseamnă joc la calculator?

Calculează puțin câte ore pierzi pe zi cu jocurile. Înmulțește cu 30 de zile. Și pune-ți întrebarea: în tot acest timp, am făcut ceva productiv? Nu ai făcut, pentru că distracția în sine nu e productivă, nu-i așa? Dar asta nu o face mai puțin necesară... De fapt, cu jocurile deseori începe pasiunea pentru calculatoare. Sau chiar și pasiunea pentru web design, dacă de exemplu vrei să faci un fansite. Cu jocurile încep și visurile de a fi la rândul tău creator de acest gen de distracție. Și merită,

deoarece industria jocurilor este astăzi una dintre cele mai profitabile. În plus, aici este domeniul unde imaginația ta contează, pentru că jocurile sunt fantezie, creativitate, inteligență și competiție.

Matej Jenko nu desenează datorită jocurilor. Dar iată că un joc îi aduce celebritatea, și anume World of Warcraft, pentru portretele pe care le-a făcut din pasiune pentru prietenii săi din joc. Vă impun cu nesimțire părerea mea proprie și personală, care din fericire corespunde cu a multor alora: Matej Jenko este cel mai tare artist pe teme Blizzard-iene. Imaginile vorbesc de la sine și sper că îmi veți înțelege tendința aproape exagerată de a transforma aceste câteva pagini din LEVEL în pagini de revistă de artă. Ca bonus, iată un interviu exclusiv cu Matej Jenko, pentru curioșii care vor să îl cunoască pe omul care a desenat atât de

frumos personajele World of Warcraft.

Câteva mențiuni absolut necesare sunt următoarele: Matej Jenko este cunoscut în World of Warcraft sub numele de Dalayur. El face parte din una dintre cele mai puternice gilde europene, și anume Forte. Pentru curioși, <http://forte.dark-portal.info/> prezintă motivele pentru care această guildă și-a câștigat faima: Gothik the Harvester și Thaddius sunt doar doi dintre „boșii” ce sălășluiesc în Naxxramas, învinși pentru prima dată pe serverele europene de către guilda Forte. De parcă nu ar fi de ajuns, guilda Forte este bine cunoscută și pentru topicul Guild Artist de pe forumul lor. Ați ghicit, artistul gildei este Dalayur și aici puteți vedea colecția completă de portrete WoW: <http://forte.thomsound.se/viewtopic.php?t=538&postdays=0&postorder=asc&start=0>.

Laura Bularca (LB): Salut! Toată lumea este foarte impresionată de desenele tale, dar nimeni nu știe despre tine altceva decât numele tău. Spune-ne câteva cuvinte despre tine.

Matej Jenko (MJ): Am 27 de ani și îmi câștig banii în industria publicitară. Înainte de actualul meu loc de muncă, am muncit pentru un mic producător de jocuri, vreme de aproape șapte ani. Locuiesc în Ljubljana, Slovenia. În ceea ce privește educația mea într-ale frumosului, adică în artă, lipsește cu desăvârșire. De fiecare dată când am dat la liceul sau la facultatea de artă, am fost respins. Așa că nu am avut altceva de făcut decât să îmi caut de lucru, ceea ce nu mi-a luat multă vreme. Astfel am ajuns să lucrez inițial ca texture artist, iar mai târziu am devenit concept artist și m-am apucat și de 3D modelling.

LB: Cum se numea compania pentru care ai lucrat și ce jocuri producea? Ce anume te-a determinat să nu mai lucrezi în industria jocurilor?

MJ: Compania se numea Arxel Tribe și avea aproximativ 80 de angajați. Arxel Tribe făcea jocuri de aventură, însă nu din genul clasicelor Monkey Island, ci jocuri de nișă, ce ar putea fi asemănate cu niște romane grafice, dolda de text și în care te mișcai prin point and click. În aceste jocuri nu prea exista noțiunea de gameplay. Nu am reușit niciodată să joc aceste „adventure games” și la un moment dat asta a început să mă deranjeze. Dacă adaug presiunea omniprezentă în industria jocurilor, termenele limită imposibile, oamenii de afaceri agasați, iată deci un pachet complet de motive care m-au determinat să renunț. Așa că la un moment dat m-am decis că a venit vremea unei schimbări, una care să îmi permită o viață mai relaxată. Astfel am devenit freelancer în industria publicitară, în care lucrez deja de doi ani, în principal ca storyboard artist. Clienții mei sunt în general agențiile publicitare, lucrez aproximativ trei zile pe săptămână, îmi rezerv vara concediului și trăiesc după ritmul meu.

LB: Cum de nu te-au admis la academia de artă?

MJ: Admiterea la academia de artă era compusă din mai multe examene, iar eu pur și simplu am avut alte planuri cu temele propuse. De exemplu, m-au pus să confecționez un leu din carton și lipici. Lipiciul însă era atât de prost, încât m-am decis să creez numai niște urme de leu, spunându-le profesorilor că animalul fusese acolo o vreme, însă s-a plictisit și a plecat. Profesorii nu au fost foarte fericiți cu astfel de gândire, fapt care sincer m-a surprins.

LB: Pe site-ul tău <http://www.matej-jenko.com/> ai pus la dispoziție foarte multe dintre lucrările tale.

MJ: Din nefericire, site-ul meu este probabil unul dintre cele mai puțin actualizate site-uri de pe net. Sincer să fiu, îmi este greu să public lucrările mele publicitare acolo, pentru că unele dintre ele sunt atât de absurde încât mi-e și rușine să recunosc că eu sunt cel care le-a făcut. Știi, din genul oamenii minunați în medii minunate și care se bucură în mod extatic de cel mai sofisticat tip de telefon mobil...

LB: Intenționezi să lucrezi în continuare ca storyboard artist?

MJ: Probabil că va este familiară povestea celor care se decid să lucreze într-un bar pentru scurt timp, gândindu-se că este doar o perioadă tranzitorie, până când își găsesc un loc de muncă mai bun. Cam așa este și cu mine; nu intenționez să creez reclame până la adânci bătrâneți, dar iată

că există și barmani bătrâni... Plata e frumoasă în industria publicitară, însă când în când trebuie să nu uiți să te pleznești peste frunte și să îți reamintești că lucrezi ca „prostituată”, numai pentru viitorul cec și muncind la proiecte proaste pe care le vei regăsi cu ochi amari în momentele publicitare de la TV.

LB: De când desenezi și de câtă vreme te joci? Sunt aceste două pasiuni ale tale legate?

MJ: Probabil că sunt legate, însă desenez cu mult înainte de a juca primul joc. Spectrum și Commodore 64 mi-au atras atenția, iar grafica aceea pixelată m-a provocat să desenez imaginile așa cum le „simțeam” eu în mintea mea. Am schițat nenumărate personaje din jocuri precum Rick Dangerous și Turrigan. Știu că par tocilar, însă aceea a fost o importantă parte din viața mea. A venit apoi timpul jocurilor cu „grafică revoluționară” = o noțiune cam ciudată când vorbim de Commodore 64 -

Noche
by Matej Jenko



Shire
by Matej Jenko

și m-am apucat să caut ca nebunul orice producea Bitmap Brothers și System 3. O altă pasiune de-a mea, mai „bătrână”, au constituit-o automatele de jocuri. Eu m-am născut într-un orașel unde nu existau acest gen de distracții și îmi amintesc că prindeam orice ocazie să merg în orașele mai mari numai ca să îi văd pe alții jucându-se prin baruri, numai ca să aflu cum arată nivelul următor. După o vreme m-am apucat să joc și eu și în scurt timp reușisem să bat orice record.

LB: Ce părere ai despre jocurile din ziua de azi?

MJ: Acum din păcate nu mai am așa mult timp să mă joc, am depășit de mult perioada în care cele șase ore zilnice de joc erau absolut necesare pentru mine. Când îmi găsesc timp liber însă, nu ezit să joc puțin Civilization 4, Half Life 2 și emulări PC ale jocurilor automate, de dragul copilăriei mele. Cred că este evident că jocul care îmi ocupă cel mai mult timp este World of Warcraft. Acolo fac parte din gilda Forte, una dintre cele mai capabile din Europa. Eu sunt „oaia neagră” a gildei, nu îmi impune nimeni niciun program de joc și deseori particip la raiduri numai pe Ventrilo, ascultând cum progresează Forte în Naxx și în același timp desenând. De jucat, joc mai puțin de o oră pe zi și mă loghez mai mult pentru a întreține partea socială, pentru a mai culege o floare sau pentru a mai mina puțin.

LB: De curiozitate, tu ceri 80 gold pentru un desen al unui personaj Forte și 200 gold pentru cei care nu fac parte din gildă. Ce faci cu atâția bani?

MJ: Sincer, nu am luat niciodată mai mult de 40 gold pentru un desen. Motivul pentru care am cerut gold a fost mai mult ca să dau prestață serviciului, dar și fiindcă mi-era teamă că jucând atât de puțin, nu voi avea niciodată bani să îmi cumpăr mount.

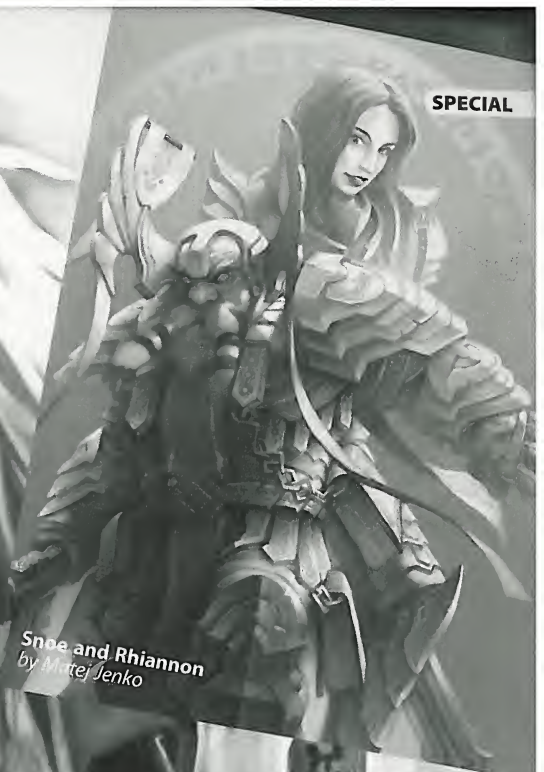
LB: Cum de ai ajuns „artistul gildei”?

MJ: Povestea a început în EVE Online, unde am desenat câteva personaje în schimbul unei anumite sume de ISK. În final, am refuzat plata. În ceea ce privește World of Warcraft, eu mi-am dus warlock-ul pe nume Dalayur la level 60 fără a fi în vreo gildă. Din perindările mele zilnice prin Ogrimmar, am tot observat cât de respectați erau membrii Forte, așa că m-am decis să intru și eu în această gildă. Strategia mea a fost de a contacta unul din ofițerii Forte și de a cere să ocup postul de artist al gildei. După câteva momente distractive, băieții mi-au dat un test și astfel a ieșit la lumină primul meu desen de acest gen, portretul gnome-ului nebun Doodle. Din momentul în care Doodle a fost gata, toată lumea a vrut să îi fac

portretul personajului WoW...

LB: Cât timp îți ia să faci un desen, ce te inspiră și care este desenul pe care tu îl consideri cel mai bun?

MJ: Inițial mi-a luat puțin timp, de exemplu l-am desenat pe Doodle într-o oră. Cu timpul însă am dat mai multă atenție detaliului și astfel am ajuns să investesc chiar și 30 de ore pentru un singur desen. Ce mă inspiră? Sincer, gilda Forte, care e o adunătură de oameni simpatici și care sunt atât de dedicați jocului, încât cred cu tărie că merită răsplătiți măcar cu un desen. Toți sunt atât de drăguți, de prietenoși și de carismatici încât îmi este extrem de ușor să îi desenez. În ceea ce privește desenul meu preferat, este ca și cum aș avea 100 de copii și tu m-ai întreba pe care îl iubesc mai mult. Nu aș putea să îți răspund, nici dacă unul din copii ar fi extrem de



Snee and Rhiannon
by Matej Jenko



Nume: Matej Jenko

Vârsta și naționalitatea: 27 ani, slovac

Profesia: Storyboard artist și nu numai, în domeniul publicității

Ce i-a adus faima: portrete ale personajelor World of Warcraft, realizate într-o manieră extrem de originală

Ce joacă: World of Warcraft, EVE Online, Civilization 4

Ce muzică ascultă: „Bună” și „rea”. Din cea bună fac parte: Bluez Traveler, Bond, ocazional hard rock „to balance the gay-ness”.

Fey and Frosteyez
by Matej Jenko



neascultător, ar lua note proaste la școală și nu ar fi nicicum prieten cu apa și săpunul. Așa e și cu desenele, preferatul este probabil cel mai deficitar din punct de vedere artistic, pentru că mă uit la el și văd ce trebuie să îmbunătățesc.

LB: Ce părere ai de amploarea pe care a luat-o această pasiune de-a ta și de faima pe care au câpătat-o desenele tale?

MJ: Momentan, mă așteaptă aproximativ 500 de e-mail-uri cu comenzi de desene WoW. Fiind vară acum, eu sunt liber să îmi pun în practică ideile. Într-o zi am printat unul din desene pe pânză – același tip folosit și în pictura pe ulei. Am făcut o ediție limitată în versiuni foarte mari, de 1,2 m, ale anumitor desene Forte și le-am pus spre vânzare. Primul s-a vândut în trei minute, așa că... Mă gândesc să cumpăr mai multă pânză, mai multă vopsea acrilică și să îmi bat la cap firma care îmi tipărește desenele :). Pentru desenele deja existente mi-au fost oferite deja sume începând de la 400 de euro.

LB: Ce programe și accesorii folosești pentru a desena?

MJ: Folosesc o versiune mai veche de Photoshop, și anume 5.5, care nu mă bate la cap cu întrebări capcană când vreau să șterg vreun layer, să schimb dimensiunea pensulei și chestii de genul ăsta. Ca accesoriu folosesc o tabletă grafică Wacom, care de altfel a avut și rolul de suport de tăiat brânză și care a trecut cu onoare prin băi de cafea și alte băuturi. Îmi consider Wacom-ul cea mai bună investiție pe care am făcut-o vreodată.

LB: Acum că l-am cunoscut pe artistul din tine, mai spune-ne câte ceva despre hobby-urile tale extra artistice și gameristice.

MJ: Generalități, hmm... Păi, eu am două „moduri” de viață: modul de lucru și cel de vară. În modul de lucru, îmi dau peste cap bioritmul lucrând de la 3 PM și până la 8 dimineața ca să fac față termenelor limită. În modul de vară, mă trezesc la 8 dimineața, mă bucur de soare, desenez fantasy, mă duc la un bar liniștit și dau viață unor idei trăsnete, cu care mai apoi îi fac capul calendar prietenei mele. Una din plăcerile mele este să creez/ scriu designuri de jocuri atât de trăsnete încât niciun producător cu capul pe umeri nu le-ar publica vreodată. Îmi place de asemenea să socializez în comunități online și să fac plimbări lungi, pentru a-mi limpezi capul de ideile negre pe care le provoacă uneori munca...

Discuția a continuat. Omul acesta are prea multe lucruri interesante de spus... iar conversația cu el a durat de la 3 după-masa și până când soarele apusese de mult. Mie mi-a părut că a durat jumătate de oră. Desigur că am făcut cunoștință și cu gilda Forte, iar cuvintele lui Matej descriu cu exactitate această comunitate, desigur că am primit versiunile enorme ale desenelor - și de ieri seară mă tot chiorăsc la ele și nu îmi vine să cred că o mână de om poate crea așa ceva. Desigur că mai sunt multe de spus, însă o să închei cu asta: cine este următorul om despre care se va vorbi la rubrica Special din LEVEL? Eu tare mult aș vrea să fie un român...

Referințe:

www.matej-jenko.com

<http://forte.dark-portal.info/>

■ Laura Bularca

© Toate imaginile prezentate în acest articol sunt proprietatea Matej Jenko.

FORTE



Forte joacă pe serverul european PvP Kazzak. Ghilda nu este impresionantă din punctul de vedere al dimensiunilor: numără aproximativ 230 de personaje și 90 de conturi. Totuși Forte sunt primii europeni care „i-au dat-o” lui Gothik the Harvester și Thaddius din instanța de 40 de

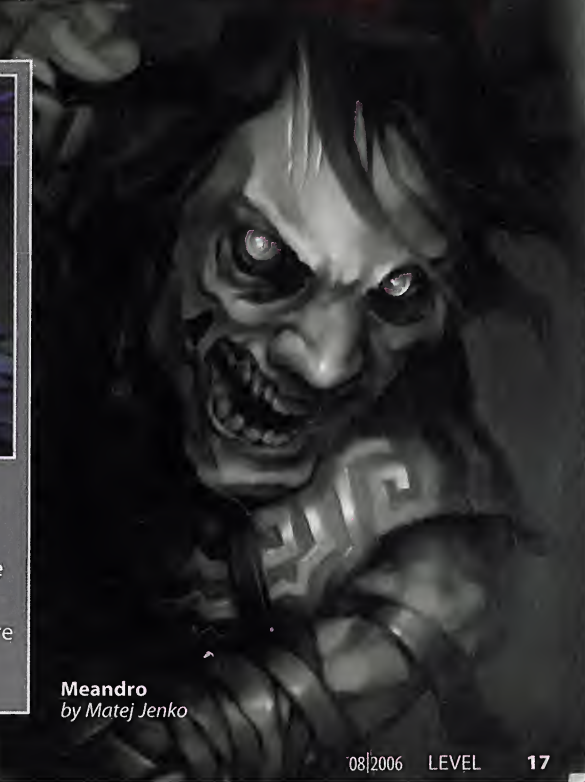
oameni Naxxramas. Conform spuselor lui Dalayur, comunitatea geamănă de pe serverele americane este una din ghidele preferate de Blizzard pentru a testa conținut WoW nou. Ce crede gilda despre artistul propriu? Este mai mândră decât pot exprima cuvintele!



Tjommi
by Matej Jenko



Eve slave
by Matej Jenko



Meandro
by Matej Jenko

Am întrebat și ne-a răspuns

Simbin este un studio recent înființat, numele fiind asociat de către împătimitii simulatoarelor auto cu doi dintre reprezentanții de seamă ai genului: GTR și GT Legends, jocuri care la vremea lor au stabilit noi standarde în materie, reușind să se situeze cu ușurință pe primele locuri în topurile rezervate genului. Despre GT Legends, cea mai recentă creație a studioului suedez, nu vă pot spune decât că a fost și continuă să fie cel mai bun - un joc aproape perfect din toate punctele de vedere, ce îmbină realismul curselor pe patru roți cu plăcerea de a conduce adevărate legende ale campionatelor de automobilism. Lunile au trecut, vara a venit, iar Simbin se pregătește să rupă din nou gura târgului cu GTR 2, un motiv suficient de întemeiat, așa zice eu, pentru a-l lua la întrebări pe Stephen Viljoen, Producer and Lead Designer pentru GTR 2.



LEVEL: Muți jucători s-au plâns că GTR este un joc dificil de jucat, acesta fiind, pare-se, unul dintre motivele care au dus la introducerea în GTR 2 a Școlii de Pilotaj. Cât de mult îi va ajuta ea pe nemulțumiți? Se vor acomoda ei mai ușor cu gameplay-ul?

Stephen Viljoen: Școala de Pilotaj este un instrument foarte bun care îi va ajuta să se perfecționeze. Le vom oferi jucătorilor o serie de lecții importante, sub îndrumarea unui instructor de curse profesionist. Am „umblat” la nivelurile de dificultate, astfel încât orice începător cu o tastatură la dispoziție să poată controla o mașină pe circuit. Este important ca intrarea în joc să se realizeze cu cât mai multă ușurință, acesta fiind singurul mod în care comunitatea strânsă în jurul genului poate crește. GTR 2 le va fi mult mai accesibil jucătorilor, fie ei împătimiți ai curselor sau începători „echipați” doar cu tastaturi.

L: În privința gameplay-ului, care vor fi diferențele majore dintre GTR și GTR 2?

SV: GTR 2 vine cu o varietate mai mare a modurilor de joc, mai multe trasee, mașini, efecte vizuale, un AI îmbunătățit, efecte climaterice realiste și o mulțime de alte noutăți. Așadar, vă puteți aștepta la multe îmbunătățiri. De exemplu, avem modul time trial, ce permite înregistrarea celui mai bun tur de pistă,

pe care jucătorul îl va putea trimite apoi prietenilor. Aceștia vor avea astfel ocazia să scoată un timp mai bun, concurând împotriva unei mașini semi-transparente ce aparține jucătorului care a lansat provocarea.

L: Cât de credibil va fi mediul înconjurător din punct de vedere vizual și cât de mult se va apropia el de realitatea din teren?

SV: Foarte mult. Avem de-a face cu o grafică fotorealistică uimitor de detaliată, un sistem de iluminare dinamic ce face posibil un ciclu noapte-zi de 24 de ore și chiar un sistem dinamic spectacular de stare a vremii. Nivelul de iluminare se va schimba dinamic în clipa în care norii de ploaie încep să se adune, după care începe să plouă, iar traseul se udă, aspect ce modifică comportamentul mașinii, jucătorul fiind nevoit să schimbe strategia și așa mai departe... Exact ca în realitate. De asemenea, am făcut un important pas înainte în privința mediului înconjurător și a atmosferei din jurul circuitului. Veți descoperi echipe de asistență animate, comisari de traseu și oameni pe pistă, veți vedea copacii și iarba prezentate într-un mod mult mai realist. Unde a fost posibil, chiar și copacii sunt amplasați în funcție de imaginile primite din satelit.

L: Ca simulator, GTR a stabilit noi standarde, care l-au plasat în prima linie a simulatoarelor auto. Va reuși GTR 2 să împingă limitele și mai departe? Iar dacă da, până unde?

SV: Cu siguranță, GTR 2 arată mult mai bine, iar îmbunătățirile aduse AI-ului și modelului fizic vor împinge din nou limitele. Feeling-ul competiției va fi unul cu totul nou, iar distracția este garantată!

L: Să vorbim puțin despre inteligența artificială a jocului și îmbunătățirile aduse în acest domeniu. Cât de mult și cum va influența AI-ul performanțele jucătorului într-o cursă?

SV: Dezvoltarea AI-ului a făcut un pas mare înainte, piloții controlați de AI fiind nevoiți să facă turul de încălzire exact cum face și jucătorul. Adversarii se vor lupta pentru fiecare centimetru de pistă. Nu conduc doar de-a lungul unei linii ideale, iar felul în care închid orice porțiță în calea jucătorului dornic de înaintare în clasament este impresionant. Este o caracteristică pe care nu ați mai văzut-o nicăieri transpusă în acest fel.



L: Evident, fizica va juca un rol major în GTR 2, iar așteptările sunt foarte mari din acest punct de vedere. Ce modificări a suferit engine-ul fizic? Avem de-a face cu o versiune nouă sau cu finisaje aduse celui vechi?

SV: Da și nu. Am finisat unele părți și am refăcut altele. De exemplu, modelul cauciucului a fost complet regândit. Veți

constata îmbunătățiri majore în comportamentul cauciucurilor când rulați la viteză mică. Controlul pe porțiunile de viteză mică ale pistei va fi astfel mult mai facil.

L: Care este definiția pe care ați da-o simulatorului de curse perfect?

SV: GTR 2 este definiția!



Interviu cu Lukáš Veselý, project manager pentru UFO: Afterlight, Altar Interactive

Seria de la Altar Interactive și Cenega a fost intens discutată, atât de bine, cât și de rău, pentru că locul de inspirație a fost celebra serie XCOM. Deși ideea de joc a fost similară, totuși au ales să introducă combat-ul de tip real-time în locul celui clasic turn-based, dar cu posibilitatea de a opri acțiunea pentru planuirea tactică. Nu cunosc motivele din spatele acestei alegeri, însă e posibil ca la momentul respectiv să o fi făcut doar pentru a evita o eventuală problemă de copyright. Acest tip de combat a fost însă cel mai criticat și probabil toată lumea se întreabă dacă până la urmă se va ajunge la turn-based sau nu. Iată câteva lucruri in-house, pe care a decis să ni le dezvăluie unul dintre cei mai importanți oameni implicați în proiect.

LEVEL: În introducere, ce fel de joc este UFO: Afterlight și ce va aduce diferit față de predecesorii lui?

Lukáš: UFO: Afterlight își urmărește îndeaproape predecesorii, adică UFO: Aftermath și UFO: Aftershock. Este în concluzie aceeași combinație de strategie și tactică, la fel ca și până acum. Pe partea strategică, jucătorul își va extinde teritoriul controlat și își va construi baza principală, precum și un număr de baze secundare. De asemenea, cei obișnuiți cu seria ar trebui să se aștepte la un arbore tehnologic ceva mai voluminos, de unde vor decide direcția pe care o doresc în ceea ce privește cercetarea și producția. Pe partea tactică, jucătorul va trece printre misiuni cu ajutorul soldaților pe care îi dorește, pe clasicul deja model tactic SAS – sistemul care combină stilul de joc real-time cu cel turn-based. Jocul oferă pe parcursul său și posibilitatea de a include în echipa sa membri aparținând națiunilor extraterestre, ca de exemplu celebrii Reticulians.

L: Din câte am înțeles, povestea va fi mult diferită, iar locul de desfășurare va fi mai special. Ne puteți spune mai mult?

L.V.: Povestea jocului este o continuare a celei din Aftershock, cu diferența că este situată în alt loc. Este vorba despre Marte, unde jocul va arunca o perspectivă complet nouă asupra giganticelor creaturi interstelare pe nume Myrmecols. Jucătorul va fi nevoit să supraviețuiască pe Marte, să învingă condițiile dificile determinate de clima locală, să lupte pentru eliminarea inamicilor și să formeze alianțe favorabile cu cei interesați. Scopul este ca în final Marte să fie teraformat și să devină locuibil pentru specia umană.

L: Câte facțiuni vor fi și care este natura relației dintre ele?

L.V.: Asta este o întrebare foarte potrivită, facțiunile și diplomația fiind două aspecte foarte importante ale jocului. La început, oamenii vor crede că sunt singuri pe Marte, însă ulterior vor descoperi că de fapt nu e chiar așa și că Marte are o istorie și un trecut foarte interesant. Situația se complică odată cu apariția altor facțiuni extraterestre. Deși nu vrem să spunem câte facțiuni sunt deocamdată, totuși să aveți în vedere că vor fi suficiente pentru a crea un plot interesant, cu tot arsenalul de răsturnări de situație.

L: Am înțeles din declarațiile dumneavoastră că diplomația are un rol mai important în joc ca până acum. Ne puteți spune cum e gândit acest aspect și cum va funcționa?

L.V.: Jucătorul nu va avea posibilitatea să își atingă scopul fără aliații potriviți. A deveni inamic cu toate facțiunile ar însemna anihilarea sa rapidă. El va avea nevoie de control asupra teritoriilor noi pentru a-și putea procura resursele necesare producției, cercetării și chiar supraviețuirii, ca de exemplu apa de la poli. Unele resurse vor lipsi și vor trebui procurate de la alte facțiuni. Posibilitățile diplomatice îl vor pune pe jucător în fața unor probleme existențiale, ca de exemplu cum să gestioneze relațiile astfel încât să își poată atinge scopul final.

L: Ați declarat pe site că jocul va conține elemente foarte puternice de tip RPG. Care sunt aceste elemente și cum se va face apropierea de stilul general RPG?

L.V.: Jocul oferă un număr limitat de membri pe care jucătorul îi poate recruta pentru cercetare, producție sau luptă. Fiecare membru al echipei – care nu vor fi numai oameni, ci și extratereștri sau roboți – va avea propria sa valoare. Asta îl va face pe jucător să se ocupe și eventual să se atașeze de fiecare în parte. El se va ocupa de antrenament, abilități, echipament și va ține cont de slăbiciunile și punctele tari. El va decide unde va fi repartizat fiecare dintre cei care aparțin echipei, spre laborator, producție sau să repare, de exemplu, apeductul stricat cu ocazia unei lupte.

L: În întreaga serie UFO, industria și cercetarea au fost foarte importante pentru gameplay. Ne puteți spune câte ceva despre schimbările care vor avea loc în UFO: Afterlight și care vor influența aceste două componente?

L.V.: Schimbările nu vor fi foarte vizibile, deoarece principul de până acum s-a dovedit a fi bun. Au apărut noi opțiuni științifice prin cercetare și jucătorul va alege cel mai ușor și mai eficient mod de a le aborda. Acest lucru îi va crea mai departe posibilitatea de a construi unelte mai bune, nu numai pentru combat. Research-ul va fi parte componentă și a storyline-ului deoarece jucătorul va afla lucruri noi.

L: O să fie ceva schimbări din punct de vedere al claselor, abilităților și skill-urilor personajelor, comparativ cu versiunile precedente?

L.V.: Da, sunt. Există un set de caracteristici ce vin cu fiecare rasă, în funcție de care sunt definite. Reticulianii nu au abilități pentru close-combat. Dar au abilități psionice foarte bune; roboții pot fi îmbunătățiți prin „tunarea” șasiului etc. Modul de diviziune al skill-urilor este de asemenea interesant. Fiecare personaj primește abilități de com-

bat, cercetare sau tehnice separat. Aceste abilități pot fi apoi îmbunătățite prin training-ul specific.

L: Combatul se pare că va fi în același stil. Vor fi efectuate modificări care vor face lupta mai tactică sau chiar mai accesibilă?

L.V.: Am modificat puțin interfața și controalele pentru a le face mai accesibile. Acest lucru îi va permite jucătorului să planuiască mai ușor acțiunile echipei. Pe lângă asta, misiunile vor fi gândite astfel încât să nu mai permită rush-ul prin misiuni. „Mission successful” va fi un mesaj pe care îl veți primi dacă veți avea o abordare mai tactică a misiunilor.

L: Ne puteți spune dacă o să fie îmbunătățiri în modul în care AI-ul va face față situațiilor? Va fi doar o îmbunătățire de cod sau acesta este rescris complet?

L.V.: Codul este rescris într-o mare parte. Ne-am decis să urmăm calea scriptării atente a misiunilor. Acest lucru nu înseamnă că inamicii se vor comporta identic de fiecare dată. Ei vor avea propriul model de comportament, script-ul fiind cel care le va orienta acțiunile în conformitate cu obiectivele misiunii, nu vor umbla pe hartă random pentru a ataca dintr-o dată. Cred că atât AI-ul inamicilor, cât și al aliaților va reprezenta o provocare pentru orice pasionat de jocuri tactice.

L: Ce ne puteți spune despre engine-ul grafic și despre cerințele de hardware pe care le va avea jocul?

L.V.: Jocul va avea aceleași cerințe hardware ca și predecesorul său, specificațiile exacte fiind prezente pe site-ul oficial al jocului (www.ufo-afterlight.com). Engine-ul a fost optimizat și îmbunătățit și va crea cu siguranță o impresie plăcută jucătorului.

L: Este cumva UFO: Afterlight ultimul joc din serie sau aveți planuri pentru un sequel în viitor?

L.V.: Încă nu am planuit un asemenea proiect. Însă acest lucru se poate schimba. Dacă ne vom decide să facem un sequel, ne vom concentra pe partea de multiplayer, probabil va fi un MMOG (multiplayer online game).

L: Cam pe când ar trebui să așteptăm un demo? Ne puteți spune și data de lansare?

L.V.: Plănuim să lansăm un demo înainte de lansarea propriu-zisă a jocului, cel mai probabil la sfârșitul anului. Data exactă de lansare a lui UFO: Afterlight nu a fost încă hotărâtă, însă distribuitorul nostru vrea să o situeze la începutul anului viitor.

■ Locke



INFERNAL

Salvarea vine, uneori, din lad

► Producător Metropolis ► Distribuitor Playlogic
► Data lansării sfârșitul 2006 ► ON-LINE www.infernal-game.com

Jocurile de acțiune au răsărit și vor continua să răsără la tot pasul ca ciupercile după ploaie. Jocurile care se pot lăuda cu povești ieșite din comun însă, nu sunt prea multe. Majoritatea adoptă o rețetă comună, cu copoi, vrăjitori, pachete de mușchi și tot soiul de alte specimene, ce-și fac de cap prin jocuri asemănătoare din punct de vedere al firului narativ abordat. Playlogic a hotărât, însă, să schimbe puțin placa și a pus la copt un titlu mai puțin obișnuit - Infernal, un joc de acțiune al cărui erou, un agent special aflat pe ștutul de plată al Necuratului, este trimis la luptă împotriva sutanelor înarmate cu mitraliere și tunuri, într-o aventură satanică de zile mari.

Și se făcu beznă!

Odinioară i se spunea Diabolique, iar eroul jocului se numea Dark Eaville (ați prins aluzia?), însă misiunea lui a rămas aceeași: să prevină sfârșitul lumii așa cum o știm. Bine, bine, o să vă întrebați, ce motiv ar avea Satana să prevină sfârșitul lumii? Pentru a păstra echilibrul dintre bine și rău, de aia, motiv pentru care îl aruncă în scenă pe Ray Lennox,

împelițatul a cărui misiune este să pună capăt haosului. Legenda spune că odată la o mie de ani, planetele galaxiei se aliniază în asemenea fel încât Pământul devine invizibil pentru marele șef ascuns între norii de puf, iar răul scapă nepedepsit. Controlul dispăre, iar lumea o ia razna, armatele Raiului sar la beregata armatelor ladului și viceversa, lăsând deoparte orice reguli, smulgând suflete alandala până când, într-un final, nu va mai exista niciunul. Sfârșitul este aproape, iar singurul care poate opri debandada este... Dracul! Ironic, nu-i așa?

Vedeți voi, Ray Lennox a fost odată un membru de nădejde al armatei binelui, împărțind, de câte ori i se oferea ocazia, cu (prea) multă dărnicie gloanțe de la înălțimea „mansardei”. Din motive necunoscute însă, Ray a luat-o la un moment dat razna, a fost degradat și trimis apoi să cutureie Pământul de nebun. Gândindu-se

apoi mai bine la eventualele efecte nedorite ale expulzării, divinitatea, în marea-i înțelepciune, decide că nu-i bine să-l lase de capul lui pe fostul războinic, iar acum caută să-l ucidă. Dar Lennox ține prea mult la fundul lui și decide să se ascundă în cel mai sigur loc pe care l-ar putea găsi un fugar de teapa lui. În lad.



Oștean în slujba ladului

Versiunea demonstrativă (prezentată și la E3) pe care am primit-o din partea băieților de la Playlogic nu destramă deloc misterul din jurul lui Ray, însă oferă trei niveluri perfect jucabile pentru a ne face o idee despre gameplay. Fiind un joc de acțiune, împușcăturile și trosnelile ocupă cea mai mare parte a timpului, însă Lennox, în postura de soldat al întunericului, are la dispoziție câteva puteri supranaturale ieșite din comun, ce fac din Infernal un action mai aparte.



Puterile demonice cu care a fost înzestrat eroul pot încărca orice armă, încărcătura incendiară prăjind pe loc un adversar de la mică distanță. Dacă este lăsată să se încarce mai mult timp, efectele exploziei ce urmează declanșării sunt devastatoare. O altă putere pe care o vom putea folosi în Infernal este teleportarea. Odată activată, nu ne rămâne decât să îndreptăm mouse-ul în direcția dorită, iar apoi, prin simpla apăsare a butonului dreapta, să activăm teleportorul. Dacă situația o cere, manevra de teleportare succesivă în trei locuri diferite oferă posibilități tactice deloc de neglijat. Spre exemplu, dacă adversarul poate fi eliminat numai distrugând butelia cu oxigen ce-i atârână pe umeri, ne putem teleporta frumos în spatele lui să i-o facem sită, iar apoi să-i extragem sufletul - porția de sănătate din Infernal. O altă putere, la fel de interesantă și necesară la rezolvarea unor puzzle-uri sau pentru a depăși un obstacol, este telekinezia. Cu ajutorul ei poate fi ridicat orice obiect aflat la mare distanță, plimbat de colo-colo prin aer, aruncat în direcția dorită și chiar distrus în aer. Evident, puterea poate fi aplicată și

asupra oamenilor, aruncarea unui călugăr de la înălțimea unui bloc cu patru etaje dovedindu-se a fi mai distractivă decât prevede legea bunului simț bisericesc. Dar ce altceva să faci când te trezești înconjurat de călugări nemți înarmați cu pistoale automate și grenade? Totuși, Ray nu își poate folosi în voie puterile ezoterice fără o rezervă consistentă de mana, ce poate fi refăcută absorbind esența vitală a inamicilor răpuși. În acest mod, acumulează atât mana, cât și sănătate.

It's good to be evil!

Rețeta n-ar fi fost deloc completă dacă Infernal n-ar arăta la fel de bine pe cât se joacă. Și arată nemaipomenit de bine, fiind capabil să folosească în același timp o placă precum Ageya PhysX pentru a da un plus de

realism efectelor speciale, exploziile aruncând în aer bucăți de lemn și fier deopotrivă într-un spectaculos dans al distrugerii, în timp ce călugării



■ KIMO

Lăsați hipioții să vină la mine!

- Producător Pandemic
- Distribuitor THQ
- Data apariției septembrie 2006
- ON-LINE www.destroyallhumansgame.com

HIPPY s.m. (Adesea adjectival) Tânăr nonconformist, contestatar, neglijent în îmbrăcăminte și uneori consumator de droguri sau cu înclinare spre promiscuitate etc. V. beatnic. [Scriș și: hipi. – Pr.: hi-] – Cuv. engl.

Pe vremea când hipiotul se încălța cu nouăjinoș ocale de hași și zbură până în țările cerului unde cumulușii, cirușii și stratocumușii făceau dragoste și nu război cu norișorii bezmetici de fum de cannabis, iar studenții cu părul bălai și Phillip K. Dick ieșeau afară și râdeau la soare până începea ploaia de LSD, oamenii serioși stăteau cumiți în buncărul lor de unde dirijau sfioși un război rece de toată



frumusețea. Cei mai serioși dintre ei au fost răsplătiți de către Puterile Care Au Fost Și Vor Mai Fi cu un buton roșu, primind ca super-bonus câteva super-herghelii de super-agenți super-secreți. Super. În aceste vremuri tulburi vom avea ocazia să-l reîntâlnim pe belicosul Cryptosporidium, care va face tot ce-i stă în puteri să încingă războiul rece și să tăbăcească fundurile goale ale cântăreților de Kumbaya de pretutindeni. Îi urăm succes și sperăm să fim alături de el în septembrie când Pandemic va lansa Destroy All Humans! 2, sequel-ul visului umed al oricărui mizantrop sociopat, Destroy All Humans! 1.

„Imagine there's no heaven”

Mi-am imaginat, însă viziunea mea (și a celor de la Pandemic) e departe de Raiul Fără De Rai propus de taica Lennon. Astfel, locurile luminate, locurile cu verdeață, unde cetele îngerilor ar fi glăsuuuuuuuit sunt bătute de ozenelul lui Crypto, iar tronul lui Dumnezeu Tatăl este ocupat de Orthopox (Pojarul cel Drept), același lider creștin-orthopox pe care l-am cunoscut în Destroy All Humans! Eins. Orthopoxia va inunda din nou galaxia, iar Moartea (care, după cum prea bine știm, e albastră și se numește Cryptosporidium) va călări un OZN negru și va bate la ușa din spate a hipioților cu anal-probe-ul ce a înlocuit tradiționala, dar demodata coasă.

Vă veți bucura să aflați că națiunile selecționate să participe la răzbelul rece sau la milioanele de proteste cauzate de intenția unuia (roșu) și altuia (albastru) de a invada o țărișoară oarecare, s-o numim „Vietnam”, le-au forțat mâna celor de la Pandemic să extindă considerabil terenul de joacă al ET-ului cu nume de bacil. Marea Britanie, Statele Unite, Mama Rusie, Bunica Japonie și alte câteva locații (nedezvălmite încă) cu producție record de ADN la hectar vor putea fi vizitate și trecute prin plasmă și laser de vizigotul galactic însetat de sânge și acid. Dezoxiribonucleic, nu liserigic dietilamida-25, băi! După cum e și logic, extinderea „zonei de influență” va determina, pe lângă o durată mai mare de joc,

DESTROY ALL HUMANS! 2

MAKE WAR NOT LOVE™



Așa s-au dus și dinozaurii...



Mașinăria Păcii

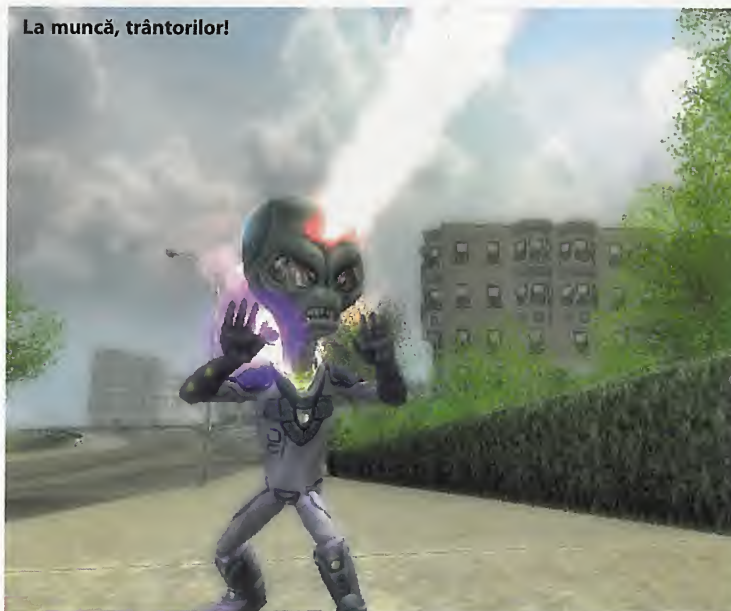
înmulțirea exponențială a neprietenilor. Pe lângă triburile de băștinași pacifiști, vom avea de înfruntat spioni ruși, „Austin Powersi” britanici, probabil câțiva kamikaze mănuitori de katane sau câțiva ninjalăi anti-extraterestru. Sunt tare curios la cine va apela Unchiul Sam pentru a respinge plaga extraterestră. Ca să scurtez povestea, Pandemic ne-a asigurat că va ieși la înaintare cu o ofertă de inamici mai mult decât mulțumitoare.

Așe, Crypto, de foc!

Pacea cancerigenă, dulceagă și cu gust de iarbă, câmpiile Woodstock-ului (smălțate cu iasomii și prezervative folosite) oferite de comunitățile hippy, războiul sănătos și nuclearele dietetice împachetate în silozuri și vândute de organizațiile guvernamentale-masonice nu mi se par niște obstacole care pot fi depășite doar cu o sondă anală și o zeamă subțire de laser. Producătorii au fost de aceeași părere și au decis că albăstruiul



Azi plouă cu mașini, mâine cu benzină...



La muncă, trântorilor!

Crypto nu poate fi trimis la recoltat ADN doar cu tehnica anilor '50. Ca urmare, conform principiului sănătos „double the gun, double the fun” (am impresia că l-am folosit în repetate rânduri, dar Red Bull-ul expirat și promisiunile oamenilor de la Pandemic mi-au întunecat mințile), producătorii au decis că oferta de ustensile din Destroy All Humans! 1 trebuie diversificată serios.

Ni s-a promis un arsenal de zile mari. Cantitatea va fi de două ori mai mare, iar calitatea ... mmm, calitatea ... norocoșii care au călătorit la E3 și s-au băgat pe sub pielea Pandemicului au avut ocazia să vadă cum funcționează un Disc Locator (una dintre „surprizele” promise de producători). Umblă vorba prin târg că ar fi o armă cu efecte surprinzătoare pentru ambele tabere, un fel de invenție a unui inginer gnom alcoolice angajat cu jumătate de normă la uzinele ACME. Cu singura excepție că, din când în când, efectele se vor dovedi mai periculoase pentru nefericiții din fața lui Crypto. Când

trimite la cel mai apropiat centru de recrutare (nu e chiar un feature promis de Pandemic, e un vechi vis de-al meu pe care m-am gândit că ar fi bine să-l împărtășesc lumii).

Sociopații 2: The Return Of

Pentru cei care au fost alături de mine până acum și n-au dat fuga să mă denunțe vreunei societăți de activiști mult prea preocupați de binele tuturor, am altă veste bună, poate cea mai bună. Destroy All Humans! 2 va introduce ... *tension music* ... multiplayer-ul. Cooperativ, că ar fi păcat să ne învrăjbim, fraților, când există atâtea ființe virtuale asupra cărora să ne dezlănțuim ura de rasă și clasă, misoginismul, mizantropia, homofobia și alte „metehne” de care probabil ar fi fost acuzați cei de la Pandemic dacă toată floarea activismului și a corectitudinii politice n-ar fi fost mult prea ocupată cu seria GTA. După cum spuneam, cred, în review-ul lui Destroy All Humans! 1 (ianuarie 2006), de-abia

aștept primul proces în care o să fie implicat un tânăr care și-a construit un OZN dintr-o șaretă veche cu reactor rural (un cal cu deranjament stomacal cel mai probabil) și a distrus șura lelei Elisafta din capu' satului. Ne vedem în instanță!

Nu știu cum se face, dar Pandemic Studios îmi citește gândurile. La trei zile după ce era să mor în subteranele Bucureștiului călcat de gloata dezlănțuită, sociopatul din mine a primit Destroy All Humans! 1 și a anihilat turmele de misse sudiste și silozurile familiilor lor. Dacă nu va fi amănă, în toamnă, când mă voi întoarce din Vama bătută de hipioți (da, am o mică tendință de masochism, dar manelistul de pe litoral și folchistul de pe munte sunt două lighioane mai periculoase decât hipiotul dezlănțuit), o să mă bucur în singurătate de Destroy All Humans! 2, medicamentul perfect împotriva depresiilor cauzate de adunările hipioților de pretutindeni. Da, sunt bolnav, dați-mă în judecată! Și nu uitați sfatul scientologului de serviciu: „don't step into the Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation!!!”. Adică, pre limba noastră, „nu călca pe laser, frate”. Laserul de la capătul tunelului. Care este.

■ cioLAN





Field Ops

Războiul din două perspective

Nu că lumea s-ar fi plictisit de RTS-uri sau FPS-uri, dar un gen nou reușește mereu, măcar la început, să atragă atenția gamerului care nu încetează să viseze la jocuri cât mai originale. Și cum o categorie nou-nouță nu ne „amenință” încă viitorul, putem totuși să constatăm că ne aflăm în faza combinațiilor. După ce RPG-ul a fost încercat alături de mai toate genurile, iată și o alăturare mai

îndrăznească propusă de echipa Freeze Interactive și Digital Reality, care a pus împreună RTS-ul și FPS-ul în jocul Field Ops. Totuși, cum s-a ajuns la așa ceva? Inițial a existat un proiect Digital Reality (Imperium Galactica, Desert Rats vs. Afrika Korps), Ghost Wars, RTS la bază, dar care îți permitea să abordezi partea de sniperulă din perspectiva 1st person. Falimentul distribuitorului Hip Interactive a dus la anularea acestui proiect care a lăsat totuși în urmă o idee ce ulterior s-a transformat în Field Ops. Chiar dacă suntem anunțați că în curând vom fi dați pe spate de primul RTS/FPS, se pare că trebuie să ne așteptăm la o combinație de FPS cu RTT și, pe alocuri, 3rdPS. Important pentru reușita acestui joc este felul în care producătorii vor reuși să pună în echilibru această combinație, astfel încât metoda optimă de abordare să fie folosirea tuturor perspectivelor disponibile.

Mama lor de teroriști

Pentru că titlul nu sugerează pe cine mai caftim de această dată, plăcerea de a dezvălui identitatea inamicului îmi revine mie. Nu sunt alienii, nu sunt vietnamezii, nu au legătură cu WW II, sunt... teroriștii! Pe ei îi vom alarga, prinde și stârpi prin cele patru locații pregătite de producători: Cuba, Afganistan, Ucraina și Manhattan, New York. Noi nu puteam fi decât o divizie specială a forțelor speciale ale SUA pregătită pentru a se lupta cu dușmanul invizibil, care de această dată face o excepție și se va angaja într-o confruntare convențională. Producătorii au dezvăluit faptul că unele părți din scenariu s-ar putea să ne producă o senzație de deja vu,

► **Producător:** Digital Reality
► **Distribuitor:** Freeze Interactive
► **Data apariției:** Q1 2007
► **ON-LINE:** www.fieldopsgame.com

deoarece multe din evenimente au făcut subiectul buletinelor de știri în trecut. Nu prea țin minte să fi auzit de teroriști prin Ucraina sau Cuba, pe de altă parte nici nu sunt cel mai fidel telespectator al CNN-ului. Realismul a fost extins și la categoria arme și vehicule, unde ar trebui să găsim exact echipamentul militar de care se bucură trupele speciale ale SUA. Pe lângă aspect, au fost luate în considerare și specificațiile tehnice, astfel încât fiecare pistol, mitralieră, jeep sau elicopter să împingă la maximum senzația că ne aflăm în pielea soldatului aruncat în focul luptei. Vorbeam mai devreme de perspectiva 3rd person și trebuie spus că aceasta își intră în rol doar în momentele în care ne aflăm la bordul unui vehicul, al unei ambarcațiuni sau al unui elicopter. În joc sunt prezente și avioane, însă acestea nu pot fi controlate, ele fiind de folos doar când solicităm provizii sau suport aerian. Fiecare parte implicată în conflict ne pune la dispoziție mai multe clase cu care putem juca. Putem alege așadar între specialiști în explozibil sau armament greu, medic, inginer sau sniper sau clase particulare cum ar fi agentul CIA sau kamikaze-le pregătit pentru sacrificiul suprem. Pe parcursul jocului vom întâlni și mai mulți eroi și, bineînțeles, aceștia vor avea mai multe abilități decât restul unităților și vor fi de mare folos în anumite situații speciale.

Tactică, nu spectacol!

După cum spuneam, Field Ops combină genurile RTS/FPS. Acum a venit momentul să înțelegem mai bine găselnița celor de la Digital Reality. Jocul ne va permite pe întreg parcursul său să optăm pentru fiecare din cele două perspective, alegerea noastră fiind însă forțată de situațiile date. Bineînțeles că perioadele petrecute prin indispensabilele coridoare ne vor da un imbold să intrăm în modul 1st person, iar confruntările în câmp deschis în care sunt implicate mai multe unități se pretează pentru o perspectivă



izometrică. Producătorii au justificat alegerea combinației RTS/FPS prin faptul că doresc să pună gamerul atât în postura soldatului, cât și în aceea a comandantului. Această posibilitate pare mult mai tentantă dacă stăm să ne gândim la posibilitățile pe care le oferă jocul pentru modurile de multiplayer. Controlul unităților în cele două situații este exact cum am fost obișnuiți de majoritatea FPS-urilor sau RTS-urilor pe care le-am jucat până acum, iar schimbarea perspectivei este la un Enter distanță după ce am selectat unitatea pe care dorim să o conducem în luptă. De asemenea, ambele moduri de joc ne



oferă posibilități tactice suplimentare. Astfel, în modul FPS putem să coordonăm mișcările celorlalți membri ai echipei exact ca într-un squad-based tactical shooter, iar în modul RTS putem să folosim anumite locuri pentru a ne proteja oamenii sau le putem cere foc de acoperire în timp ce noi în 1st person atacăm o zonă. Pentru ca plăcerea de a combina aceste două genuri să fie cât mai mare, teroriștii vor avea în spate un AI pregătit să ne citească toate intențiile și să ne surprindă cu atacuri atent gândite. La fel ca și noi, va utiliza toate posibilitățile oferite de obiectele, vehiculele și clădirile din joc, iar munca în echipă va fi folosită cât mai eficient posibil pentru a ne pune în situații cât mai dificile. Pe parcursul celor 16 misiuni împărțite în mod egal de cele patru locații selectate de producători ne vom confrunta cu aprigi teroriști pe uscat, în apă și în aer. Dacă lăsăm deoparte imposibilitatea de a pilota avioane, nu putem să nu remarcăm mai multe similitudini cu minunatul Battlefield, producătorii anunțând și un sistem de ranking asemănător cu cel din BF2. Multiplayer-ul ne va permite să încercăm și tabăra teroriștilor pe una din cele zece hărți care vor fi disponibile într-o primă fază. De asemenea,

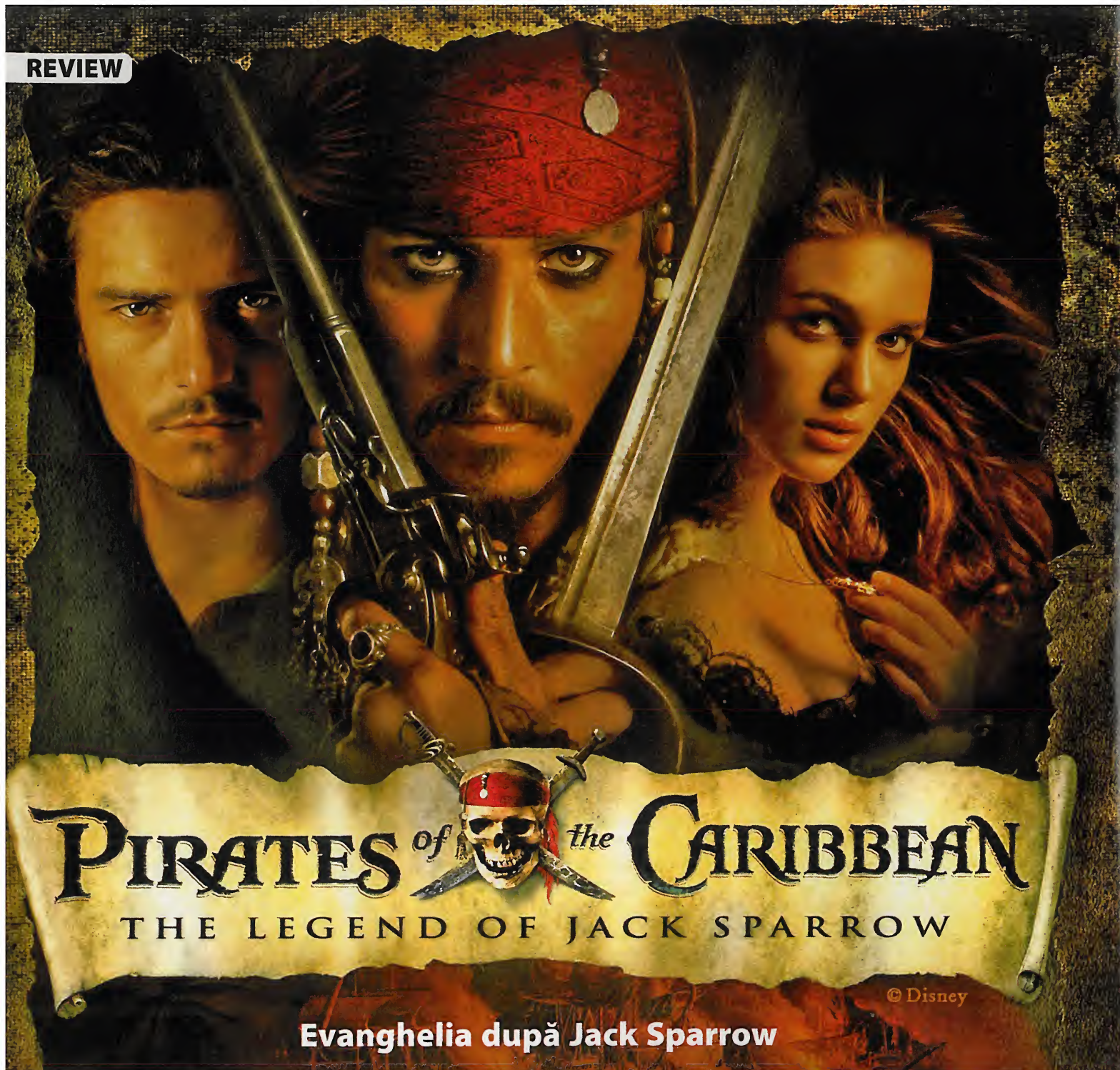


toată lumea așteaptă confruntările între RTS-iști și FPS-iști, părerea mea fiind că diferența va fi făcută de locații, așa că aștept mai curând colaborarea dintre cele două grupări.

Grafica și fizica...

... din joc sunt asigurate de două motorașe produse in-house de vecinii unguri de la Digital Reality. Aproape orice poate fi distrus sau folosit în diferite feluri, iar fiecare obiect reflectă atenția producătorilor pentru detalii. Este de așteptat să avem o atmosferă care să ne capteze atenția cât mai mult și alături de multiplayer să ne ofere mai mult decât cele 16 ore de joc estimate de producători pentru campania single player. Field Ops este în primul rând un joc abordat într-o manieră foarte îndrăznească, totuși nu imposibilă. Nu este vorba de un gen nou, însă putem să sperăm la un gameplay care, dacă se va dovedi de succes, cu siguranță va fi întâlnit tot mai des pe viitor.

■ Rzarectha



Evanghelia după Jack Sparrow



Prin foc și sabie

Touche, cliché, cabriolet, Champs Elysees!!!



O fi încărcată?



That... is a stolen flag.
Overcome with remorse, we are even
now on our way to deliver it back.

Unul dintre cele mai neplăcute aspecte ale vieții de pirat este mulțimea care nu vrea să te asculte vorbind, ci să te vadă atârând. Legea, la rândul ei, nu este interesată nici cât negru sub unghie de valoarea unei autobiografii și îți pune rapid ștreangul de gât, lăsând posteritatea în seama unor istorici neaveniți care trăiesc cu impresia că ai tăbăcit doar spanioli toată viața, când tu știi bine că spaniolii au fost floare la ureche pe lângă suta de krakeni răpuși cu o mână legată la spate. Și astfel nimeni nu o să aștepte de bețiile tale cu Olandezul Zburător, de răpirea Omului din Lună și, cel mai important, de abordajul Arcei lui Noe, același Noe care ți-a vândut o sirenă defectă. Bunăoară, dacă legea n-ar fi fost mult prea preocupată cu împletitul unui ștreang solid și prea puțin interesată de un dialog deschis, prietenesc, ar fi putut afla adevărata legendă a lui Jack Sparrow, înainte ca jumătate din populația feminină a planetei să facă o pasiune pentru bătrânul lup de nicovală, elful devenit pirat, Orlando Bloom. Sau Will Turner, cum doriți. Deși acum e cam târziu, oamenii de la 7 Studios au obținut o audiență la condamnatul Jack Sparrow și au plecat de-acolo cu unica și adevărata poveste a lui Jack Sparrow, așa cum a spus-o el însuși.

Eu sunt Sparrow Legendarul

Tărăboiul începe lin, cu o mică vânatoare de comori pornită de duo-ul fantastic Sparrow-Turner în imediata apropiere a unui vechi fort spaniol. Ca de obicei, lucrurile iau o întorsătură neplăcută și ghinionistă se trezesc pe eșafod, față în față cu veșnica mulțime înfuriată. În stilul caracteristic, Sparrow încearcă și, în ciuda șanselor minuscule de succes, reușește să capteze atenția mulțimii cu adevăratele sale aventuri, nu grămada de minciuni pe care a răspândit-o Disney-ul.

Dacă vă așteptați ca LoJS să vă scutească de o vizionare a lui Dead Man's Chest (a doua parte a trilogiei PotC), o să aveți parte de o surpriză: atenția producătorilor a fost îndreptată asupra lui Curse of the Black Pearl. Dacă vă temeți că după a zecea vizionare a primului PotC jocul nu vă poate oferi nimic nou, vă reamintesc că 7 Studios s-a îndurat de Sparrow și ne-a servit varianta lui. Care, cunoscând dragostea pentru adevăr a piratilor, este „ușor” diferită față de versiunea oficială. Ca urmare, aventurile lui Sparrow, Turner și Elizabeth ne vor purta pașii printr-o serie de locații nou-noute. Totuși, pentru a nu-i goni complet pe cei care s-ar putea simți ofensați de libertatea pe care și-au permis-o cu licența PotC, omșorii de la 7 Studios au păstrat câteva locații cheie din The Curse of the Black Pearl.

Teoreticianul celor șapte mări

La o primă vedere (aproximativ cinci minute de joc), Legend of Jack Sparrow pare că livrează toate elementele unui action cu mari șanse de reușită. În primul rând, avem pirati. În isteria generată de un război mare și mondial și alte zeci de războaie mitite și regionale, gamerul aproape că a uitat de acele vremuri simple în care doar floreta, o limbă ascuțită, cincisprezece tunuri, un echipaj de nelegiuți înarmați până în dinți, respirația duhnind a rom ieftin și ștreangul agățat de gât deosebeau bărbații de băieței. Închipuiți-vă ce impact ar avea o călătorie în trecut, când sabia, butoiașele de rom și o peșteră din Caraibe burdușită cu galioni spanioli erau singurii prieteni ai celui certat cu legea.

Ca să nu mai lungim vorba, băutorul de rom fără un ochi, dar cu papagal, pantaloni bufanți și muschetă are toate șansele să

constituiască piesa de rezistență a unui festin gameristic. Iar când piratul nostru se dovedește a nu fi un neica nimeni călare pe catarg, ci însuși căpitanul Jack Sparrow, nelegiuitul pe care geniul actoricesc al lui Johnny Depp și banii celor de la Disney l-au transformat în cel mai charismatic personaj de la lisus încoace, căpătăm un motiv serios să scoatem rapid câțiva gologani din portofel și să-i strecurăm discret în buzunarele norocoșilor care au pus mâna pe licența Pirates of the Caribbean.

Uite lama, uite garda...

Acum că am stabilit exact „cine”, e timpul să vedem dacă are cu „ce”. După cum bine știți, dragostea unui pirat pentru rom nu era depășită decât de dorința nestăvilă de a crăpa câteva țeste cu fierul din dotare. Legend of Jack Sparrow a încercat să redea cât mai fidel acest aspect al vieții pirateriei și a asmuțit împotriva lui Sparrow o adunătură deasă și pestriță de inamici înșetați de sânge. Sânge la figurat, pentru că, la fel cum cei de la Disney au renunțat la orice urmă de lichid de culoare roșie care ar fi putut oferi vreun motiv unei mame creștine mult prea zeloase să-i fugărească prin tribunale, nici LoJS nu „sângerează” din cale-afară (de fapt, un cuvânt mai potrivit ar fi „deloc”). În fine, sângele, chiar dacă adaugă puțin la senzația de autenticitate, nu este o componentă vitală, deci trecem peste. Revenind la „obstacolele organice” aruncate de 7 Studios în calea legendarului Sparrow, vom avea de înfruntat o galerie diversificată de pirati, soldați, stafii și alte sperietori de pirati.

Ca orice acțiune care se respectă, LoJS ne propune mici vânatoare de comori, un sistem decent (la prima vedere) de combo-uri, câteva manevre evazive pentru cazurile în

care inamicii devin mult prea insistenți și un nivel de interactivitate bazal cu mediul înconjurător (câteva butoiașe cu explozibil, câteva uși destructibile... așa, de vară). De dragul diversității, cei interesați pot „pune șaua” pe Turner sau Elizabeth, deși nu prea văd ce interes ar putea prezenta personajul lui Legolas...

Într-un cuvânt, avem toate ingredientele unui action cu potențial: pirați, dueluri, cocktailuri explozive cu rom, tunulețe, mini-jocuri, secrete... tot tacâmul. Treaba celor de la 7 Studios ar fi fost să le îmbine armonios și să livreze un produs pe care aș fi putut să vi-l recomand cu căldură. Din păcate, ca și la nuntă, când vine vremea „darului”, fețele oamenilor se întunecă brusc. Deci, DAR...

Practica uscatului

Dacă la capitolele „cine” și mai ales „ce”, LoJS n-a greșit cu nimic, factorul „cum” se dovedește a fi piatra de moară care îl scufundă în marea mediocrității. Cel mai probabil, având în spate două nume faimoase, Pirates of the Caribbean și Johnny Depp (care s-a lăsat convins să-și împrumute vocea), producătorii s-au gândit că vor fi scutiți de muncă și vor putea păcăli cu ușurință gamerii cu prea mulți bani de cheltuială și cu prea mult timp liber. Eu unul m-aș fi lăsat dus cu zăhărelul foarte ușor dacă 7 Studios și-ar fi făcut măcar jumătate din treabă și ar fi lustruit puțin mai cu grijă anumite aspecte. Practic, orice scânteie provocată de șarmul lui Sparrow și de originalitatea aventurilor lui, și aici mă refer la alegerea producătorilor de a nu urmări pas cu pas scenariul lui The Curse of the Black Pearl, este stinsă rapid de zecile de greșeli conceptuale izvorâte ori dintr-o neglijență crasă, ori dintr-o prea mare siguranță de sine.

Poate cea mai gravă eroare a fost scăderea rezistenței inamicilor la zeama de sabie. Două, maximum trei gâdilicuri cu latul paloșului sunt mai mult decât suficiente pentru ca orice nefericit să muște din țărână și ceea ce ar fi trebuit să fie un test al reflexelor și al agerimii minții se transformă într-o chinuială continuă a aceluiași buton. Cele câteva combo-uri ce pot fi obținute (și îmbunătățite) odată ce avansăm sunt prea puține și mult prea simple pentru a elimina monotonia ce se instaurează după cel mult jumătate de oră. Sunt perfect de acord că viteza de reacție și nu un intelect ieșit din comun este principala resursă de care avem nevoie într-un action, dar după cum spuneam, în mai mult de 90% din cazuri lovirea spasmodică a aceluiași buton rezolvă cu succes problema. Singurele momente în care nu ne va părea rău că ne-am investit economiile pentru a crește puterea unui



combo apar în timpul luptelor cu „boșii”, singurele provocări mai acătării. Tot atunci vom avea nevoie și de acțiunile defensive, de un dram de minte, însă nimic din ceea ce un copilaș de 6 ani n-ar putea să facă.

Nici controlul nu stă mai bine. Varianta pentru PC fiind de fapt o portare a versiunii pentru console, cei care au avut inspirația să strângă bani pentru un joypad nu vor întâmpina mari probleme, însă nefericii care nu pot fi dezlipiți de tastatură cu niciun chip vor căpăta un motiv în plus să se țină departe de Legend of Jack Sparrow.

Dintre sute de catarge...

În concluzie, presupunând că ați primit o moștenire uriașă și după ce v-ați satisfăcut toate poftele, ați cumpărat trei hectare de pământ pe Lună, ați donat restul săracilor și totuși v-ați trezit cu ceva dolărei pe care nu mai aveți cui și pe ce să-i dați, Legend of Jack Sparrow ar fi o investiție bună. Grafica nu

provoacă depresii, Depp e delicios în rolul unui Jack Sparrow poligonal, iar umorul din filmele cu același nume reușește să-și găsească un loc și în spațiul virtual. La fel, dacă-l primiți cadou, nu-l refuzați, iar dacă aveți de ales între el și două bilete la Dead Man's Chest și vă e frică de Gramofon... mergeți la film cu prietena și cumpărați-i floricele. Fetelor le plac pirații. Și floricelele.

■ cioLAN

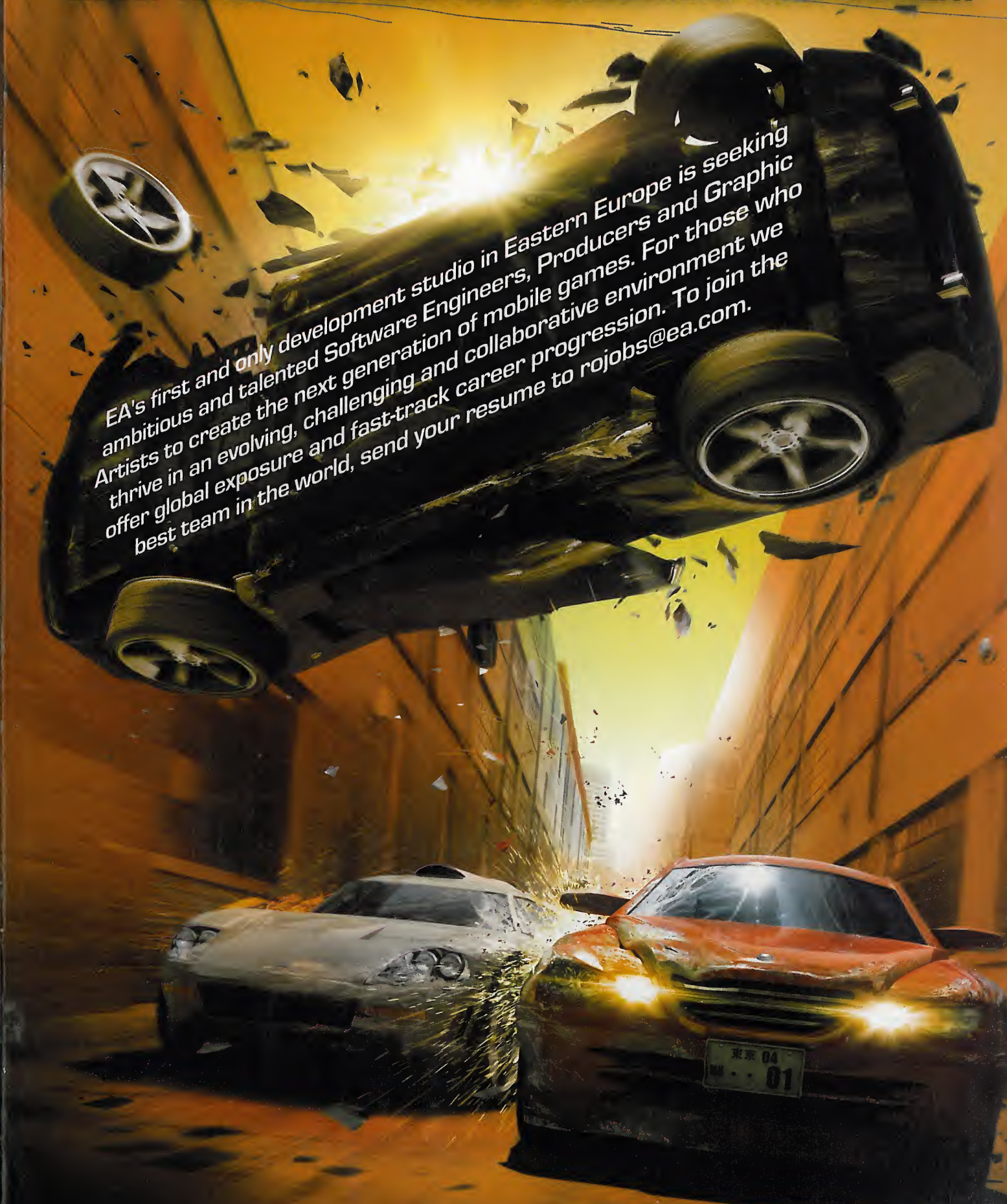
Gen Action • Producător 7 Studios • Distribuitor Bethesda Softworks • Procesor Pentium III 800 MHz • Memorie 256 MB RAM • Accelerare 3D minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1 • ON-LINE pirates.bethsoft.com/

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

7
7
5
7
7
6

6,5

CONSIDER YOURSELF EXCEPTIONAL?
WANT TO CHANGE GEAR AND ACCELERATE YOUR CAREER?



EA's first and only development studio in Eastern Europe is seeking ambitious and talented Software Engineers, Producers and Graphic Artists to create the next generation of mobile games. For those who thrive in an evolving, challenging and collaborative environment we offer global exposure and fast-track career progression. To join the best team in the world, send your resume to rojobs@ea.com.

JAMDAT
mobile

EA

mobile

CITY LIFE

Lumea orașelor fără nume

ALTERNATIVĂ

SIM CITY 4

Deși am fost dezamăgit de acest joc, totuși nu pot să nu recunosc meritul întregii serii, singura de fapt care a însemnat ceva în istoria city-builder-elor. Ah... și avea catastrofe...

Există acele perioade din an când nu te aștepți la nimic. Una dintre acestea este toată verii, când toată lumea este în vacanță. Jocuri importante nu ies decât din greșeală, ca Prey-ul de luna aceasta. În general, acesta este momentul propice pentru producătorii mai mici. Fiind criza aceasta de titluri majore, jocurile care în mod normal nu ar primi atenție ies la lumină și ajung pe mesele review-erilor. Însă, aproape de fiecare dată apare câte un produs cel puțin interesant. Stau uneori și mă întreb dacă noi nu pierdem titluri bune, dar necunoscute, fiind mult prea absorbiți de așteptarea și evaluarea titlurilor „importante”. Sper că nu, însă știu că da.

Povestiri urbane

De multe ori, în al doilea mare paragraf, noi vorbim despre storyline-ul unui joc. Însă acest lucru necesită ca jocul să aibă un univers, o situație temporală și o istorie. Un oraș poate avea multe povești, de la cea istorică până la povestea fiecărui om care trăiește și contribuie la existența orașului, dând naștere izvorului nesecat de mitologia urbană. Așadar, putem alege cea mai frumoasă istorioară și să o facem să reprezinte acel oraș. City Life nu are decât zone geografice, fără povești, fără univers, fără istorie. Însă, cui îi pasă până la urmă așa de mult de istorie? Un oraș are o putere creativă fantastică și-și poate crea o poveste proprie din mers. Istoria se formează și ea cu condiția ca timpul să nu stea pe loc. Așadar, City Life nu are nevoie de un storyline, deoarece el este un storyline continuu, atemporal, aspațial.

Grupuri socioculturale

Tutorialul jocului este o înșiruire de filmulețe de 10 secunde, cu un mic text descriptiv lângă. Am descoperit că spun totuși în atât de puțin tot ceea ce aveți nevoie pentru a vă porni propriul oraș. Orice joc de acest gen trebuie în general să se învârtă în jurul unor principii fixe. Pentru a ști cum să faci un oraș funcțional în City Life, trebuie să înțelegi foarte bine care este axa principală de dezvoltare, acel lucru care poate aduce cea mai mare siguranță că vei avea succes. Această axă este reprezentată de categoriile sociale. Este prima abordare de acest gen, așadar foarte originală, spre deosebire de Sim City, unde totul se învârtă în jurul nevoilor practice ale populației. Ei bine, în City Life avem șase tipuri de populație, numite sugestiv grupuri socioculturale. Acestea sunt Have Nots, Fringes, Blue Collars, Radical Chics, Suits și Elites. Sincer. La început nu am priceput o iotă, însă ulterior am analizat un pic mai profund care este de fapt ideea. Have Nots sunt acea pătură de populație care este cea mai



Mai lipsea
Statuia
Libertății

săracă, genul de oameni care se mulțumesc cu orice fel de muncă. Fringes și Blue Collars alcătuiesc așa-numita și vehiculată clasă de mijloc sau majoritatea populației în condiții ideale. Diferența dintre ei este că Blue Collars cred în valori de tip tradiționalist, iar Fringes sunt deschiși spre progres și viitor. Radical Chics și Suits sunt deja oameni cu venituri foarte mari și pretenții. Ei sunt în general cei care fac parte din administrația companiilor, în posturi de conducere sau avocați, doctori etc. Diferența este că Radical Chics se ridică din rândul Fringes, iar Suits din rândul Blue Collars, ceea ce aduce după sine o diferență clară de viziuni. Radical Chics sunt cei care conduc instituțiile de învățământ, spre exemplu. Ultimul grup sunt Elites, care reprezintă crema unei societăți, indivizi care au trecut de mult peste problema venitului lunar.

Relații

Aceste grupuri socioculturale sunt foarte bine definite și există anumite relații între ele. În tutorialul jocului ni se arată clar care dintre grupuri se plac unele pe altele și care nu. Spre exemplu, Fringes nu prea pot conviețui cu Blue Collars și Suits, însă nu au nimic împotriva lui Have Nots sau Radical Chics. Relația e valabilă și în sens invers pentru Blue Collars. Elites în schimb nu-i suportă decât pe Suits și pe Radical Chics și îi urăsc pe Have Nots. Relațiile sunt foarte ușor de dedus, zic eu. Acum, mai există și alte variabile în proces. Have Nots, Blue Collars și Fringes sunt singurele grupuri care vin spontan în oraș, adică grupuri de bază, din care ulterior se vor dezvolta restul în funcție de condiții. Nu puteți avea un oraș în care să fie doar Blue Collars și Have Nots sau numai Fringes. Acest lucru este determinat de faptul că locurile de muncă sunt mixte. De exemplu, un supermarket are nevoie de câte unul din fiecare grup pentru a funcționa. Așadar, permanent va trebui să mențineți un echilibru între cele trei grupuri de bază. Ulterior, lucrurile se vor complica

pentru că va trebui să mențineți un echilibru între toate cele șase grupuri, deoarece corporațiile importante care aduc cei mai serioși bani vor folosi oameni din toate grupurile sociale. Dacă adăugăm faptul că parcurile, școlile, magazinele și afacerile care nu merg trag enorm de mult din bugetul primăriei, City Life devine mult mai

difficil și mai tentant decât pare. Structura orașului trebuie gândită pe termen lung și pe principiile celei mai realiste științe a urbanizării. Altfel, veți avea conflicte inter-sociale care pot duce un oraș de răpă cu totul. Însă nu este singurul lucru care poate distruge un oraș.

Conflicte

Între aceste grupuri pot apărea conflicte sociale, dacă orașul este o mixtură de populație. Aceste mișcări pot duce la pierderea scenariului, deoarece oamenii își vor părăsi pur și simplu locuințele. Dacă veți construi un oraș bine gândit, până când ajungeți să aveți Radical Chics, Elites și Suits, nici măcar nu trebuie să vă gândiți la a avea Poliție. De asemenea, nici pompierii nu vor avea de lucru decât târziu, când populația va trece de bariera de un milion de locuitori. Menționez că atât poliția, cât și pompierii mănâncă enorm de mult lunar din bugetul primăriei și de aceea e preferabil să amânați cât de mult se poate construirea lor.

Alți factori

Pe lângă aceste grupuri sociale care reprezintă axa principală a jocului, mai există un număr destul de mare de factori de care trebuie să țineți seama. În primul rând, e vorba despre nevoile fiecărei clase. Nevoile populației se reduc aici la locuri de muncă în primul rând, apoi medicale, comerciale, învățământ, parcuri și aer curat, transport în comun, restaurante și băuturi, energie electrică și salubritate. Atâta timp cât vor avea aceste lucruri la

dispoziție, nu vor exista probleme. Diferă doar intensitatea nevoilor în funcție de grupul social. Elites vor fi cel mai greu de mulțumit deoarece nevoile lor vor atenta puternic la buzunarele primăriei, un simplu magazinăș nefiind suficient pentru ei. Însă și taxele pe care le plătesc vor fi pe măsură. De aceea trebuie mulțumiți până la urmă. O mare importanță în eficiența unui oraș o va avea ușurința de a ajunge la locul de muncă. E clar că va trebui să faceți cartiere separate pentru clasele de bază, care să fie destul de unitare și depărtate unele de altele. Însă de magazine, școli și spitale aveți nevoie peste tot, ceea ce înseamnă că un Blue Collar va trebui să străbată orașul de la un capăt la altul pentru a ajunge la muncă. Pentru asta, străzile și amplasamentul lor trebuie gândite cu atenție, ceea ce e clar fiind faptul că între cartiere aveți nevoie de autostrăzi atunci când orașul ia proporții. În final, când orașul va ajunge la peste un milion de locuitori să zicem, va trebui să îl împărțiți în sectoare, fiecare dintre ele cu cartiere pentru toate clasele sociale. Altfel, oamenii vor prefera să fie șomeri decât să străbată distanțe foarte mari. Interesant este că nevoile în general nu sunt foarte semnificative ca importanță. Numai în condițiile în care va exista o acutizare a lor, pot apărea mișcări sociale sau oameni care să părăsească orașul. Oricum, din proprie experiență, io zic că e bine ca, până la apariția grupurilor înalte, nivelul populației să fie menținut cam așa: 35% Fringes, 35% Blue Collars și 30% Have Nots. Raportul acesta e bine să fie menținut și după ce apar Radical Chics, Elites și Suits, însă normal că unele procente se vor duce înspre cei din urmă.

Cum atragem

Probabil cea mai dificilă parte din joc este atragerea unui anumit grup social spre un anumit cartier pentru a porni bine. Acest lucru se face în primul rând construind locuințe. Jocul dă acces progresiv la tipurile de

Centru în stil american



Niște insule ce vor fi ocupate de cine trebuie



locuințe, servicii și afaceri pe care le puteți construi, în funcție de numărul de locuitori. De aceea sunteți întotdeauna forțați să porțiți de jos. Așadar, întâi construiți un mic cartier pe care îl conectați cu viitoarea zonă industrială. Dacă vreți să începeți cu Blue Collars în zona industrială, va trebui să le oferiți acestora locuri de muncă, adică mici afaceri specifice Blue Collars. Acestea nu aduc cine știe ce taxe, dar atrag populația pe care o doriți. Normal, va trebui să le asigurați și energie electrică, deoarece dacă nu faceți asta, primăria va fi nevoită să o cumpere din altă parte mult mai scump și veniturile vor scădea (valabil și pentru salubritate). Evident, nu vor veni exclusiv Blue Collars, deoarece centralele eoliene, magazinele și cabinetele medicale au nevoie și de Fringes și Have Nots, care vor fi prezenți într-un procent minor. Ulterior, veți crea cartiere pentru Fringes și succesiv, în zona industrială apleșa, locuri de

muncă pentru ei ș.a.m.d. În felul acesta veți face o distribuție clară pe cartiere din start, în general fiecare migrând spre zona care îi convine. Tot spun că trebuie să alegeți o zonă industrială pentru că aceasta produce poluare și în consecință multă populație nemulțumită care va plăti mai puțin la primărie. Atenție, mențineți permanent un echilibru între locu-

rile de muncă și populație, altfel fie afacerile vor merge în pierdere din lipsă de angajați și bugetul primăriei va fi pe minus, fie veți avea mișcări sociale masive din pricina șomajului (care trage și el din buget). Cu grupurile sociale înalte lucrurile sunt mai complicate. Într-un anumit punct veți avea posibilitatea de a construi firme care atrag și Suits și Radical Chics. Odată ce aceștia depășesc 3%, veți putea crea instituții de învățământ care vor face training pentru Fringes și Blue Collars cu scopul de a deveni Radical Chics și Suits. Într-un final și în condiții excepționale, din rândul ultimelor vor apărea

Elites. În acel moment aveți certitudinea că orașul vă merge foarte bine. Am vorbit mult deja și cred că v-am creat o idee despre complexitatea acestui joc. Din fericire, nu numai acest lucru este o calitate pentru el.

Elemente tehnice

Niciodată nu am avut încredere în jocuri cu meniu alcătuit din butoane mari, puține, urât texturate și scrise cu caractere de 50. Întotdeauna au reprezentat primul indiciu de joc de buget, simplu și fără prea multe pretenții grafice. De aceea, de la City Life m-am așteptat să aibă cantitatea de informație pentru exact o pagină de review. Vă închipuiți uimirea mea când am văzut de fapt ce este. Așadar, jocul are doar două moduri, Scenario și Free Mode. Din nefericire, nu are multi-

Poluarea și smog-ul sunt veșnic prezente



player, lucru care l-ar fi făcut extrem de interesant. Oricum, este un city-builder și e normal să fie single player. Tipurile de hărți și relief pe care puteți construi orașe sunt destule, însă majoritatea trebuie descuiate prin obținerea unor medalii de bronz, argint sau

aur. Fiecare hartă are un anumit nivel de dificultate, în funcție de o grămadă de factori, relieful fiind doar unul dintre ele, ceea ce, la fel, mai aduce un punct de atractivitate. Și uite așa ajungem și la grafică. Aici am fost uimit de-a dreptul. Nivelul de zoom este gigantic, de pe orbită până la a vă plimba printre oameni și mașini. Practic, grafic, jocul este superb realizat, având în vedere complexitatea. E ciudat cum poate să arate un oraș de sus și respectiv de jos. În plus, puteți vedea orașul dintr-o perspectivă fotografică și în orice perioadă din zi doriți. Mai mult decât atât... nu cred că se putea. La capitolul coloană sonoră, chiar dacă muzica este la început plăcută, ulterior devine foarte repetitivă și într-un final enervantă. Sunetele nu excelează nici ele. În ceea ce excelează însă sunt informațiile sub formă de tool tipuri foarte amănunțite și feedback-ul pe care-l primiți permanent și la care aveți acces doar la depărtare de maximum două clicuri. Acest lucru ușurează fantastic procesul de micro-management și reduce incredibil doza de monotonie asociată. Cu alte cuvinte, acest joc este o totală surpriză pentru mine și încă una foarte plăcută. Un sim pentru care echipa producătoare, Monte Cristo, merită toate laudele.



Prim-plan cu viața de zi cu zi

► Gen Sim ► Producător Monte Cristo ►
Distribuitor CDV Entertainment ► Procesor PIV 1,5 GHz
► Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D minimum
64 MB VRAM ► ON-LINE citylife.cdvus.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
7
9
-
-
10

8,7

media TV

media TV

media TV

Exerciții de memorie pentru preșcolari și uituci

Oricât de ciudat ar putea părea, aflați de la mine că există două versiuni ale jocului bazat pe filmul cu același nume, realizat de studiourile de animație Pixar - Cars și Cars: Radiator Springs Adventures. Impropiu spus „versiuni”... deoarece jocurile sunt complet diferite unul față de celălalt. Văzând filmul, mă așteptam să fiu aruncat măcar parțial, cu volanul în brațe, în mijlocul curselor nebune de pe marele ecran, în oricare dintre cele două jocuri. Cam asta face Cars cu vârf și îndesat, urmărind firul narativ al peliculei, în timp ce Cars: Radiator Springs Adventures, jocul de față, m-a surprins prin simplitatea sa ieșită din comun și curse ce pot fi numărate pe degete. Jocul li se adresează, așadar, copiilor. Prin urmare, nu aveam cum să-l apreciez la justa sa valoare decât întorcându-mă în timp, într-un moment în care tocmai săream dintr-un pom și-mi rupeam mâna. Hopa! prost moment... Să mai derulăm puțin.

Copil fiind, cu machetuța și abacul mă jucam

Radiator Springs Adventures vine cu două moduri de joacă, și anume activities și racing. Zece activități, fiecare a câte cinci niveluri de dificultate, și zece curse în linie dreaptă împotriva eroilor din film. Pentru un copil ca mine, jocul este un adevărat tur de forță, care mi-a pus la grea încercare atenția și degetul pe mouse-ul epuizat de atâtea clicuri, necesare trecerii într-un treaptă superioară de

ALTERNATIVĂ

MICRO MACHINES V4

Curse demente cu mașinuțe și pocnitori, pentru copii și părinți deopotrivă... cred.



Ramone se bătaie nerăbdător



Azi sunt de serviciu la pompă

Și totuși, provocarea

Cars: Radiator Springs Adventures a fost conceput pentru a le da copiilor de gândit, dar poate constitui o provocare pentru oricine deoarece majoritatea probelor se desfășoară contratimp și necesită o atenție sporită pentru detalii. A se nota că lipsește povestea... Bine că avem „activitate”, iar personajele sunt simpatice și pline de viață. Tot ce-ar mai trebui să facă acum copilul din mine ar fi să învețe limba engleză, să scrie și să citească, pentru că altfel nu văd cum ar putea înțelege singur indicațiile.



Un tractor furios de iute

► Gen Activități de recreere ► Producător Beenox ► Distribuitor THQ ► Procesor PIV 1 GHz ► Memorie 256 MB RAM ► Accelereare 3D minimum 32 MB RAM ► ON-LINE N/A

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie



Extraterestrii au întors pe dos lumea lui Tommy...

...Acum e timpul să le întorcă favoarea.

Arme vii, un alai de nașide, vehicule spațiale gigantice, momente incredibile, o poveste despre izbăvire și destin și un soundtrack epic de 3 ore semnat de Jeremy Soule (Oblivion, Guild Wars, FPS-ul anului e aici).

Imaginează-ți un loc, în care gravitația nu "răce" întotdeauna în jos. Poate fi controlată, inversată și chiar modificată special pentru planetele. Imaginează-ți că poți umbla pe pereți și pe tavan. Ești gata pentru provocarea?

PREY

© 2006 Take-Two Interactive Software și subsidiarii săi. Toate drepturile rezervate. 2K Games, sigla 2K, Venom Games, sigla Venom Games și Take-Two Interactive Software sunt toate mărci comerciale și/sau mărci înregistrate ale Take-Two Interactive Software. © 2006 3D Realms Entertainment. Toate drepturile rezervate. Denumirea și sigla Prey, 3D Realms Entertainment și sigla 3D Realms sunt mărci comerciale ale Apogee Software, Ltd. Produs de Human Head Studios, Inc. Human Head Studios și sigla Human Head Studios sunt mărci comerciale ale Human Head Studios, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, siglele Xbox, și sigla Xbox Live sunt fie mărci înregistrate, fie mărci comerciale ale Microsoft Corporation în S.U.A. și/sau în alte țări. Copyright 2005, ATI Technologies Inc. ATI și sigla ATI sunt mărci înregistrate și/sau mărci comerciale ale ATI Technologies Inc. Toate drepturile rezervate. Toate celelalte mărci și mărci comerciale sunt proprietatea respectivelor lor deținători.

Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
E-mail: info@bestdistribution.ro
Tel: 021-408.30.90



PREY

The world is full of stories, and from time to time, they permit themselves to be told

Peripețiile unui indian Cherokee în spațiu

Ei, uite că am trăit s-o văd și pe asta! În sfârșit, Prey a reușit să vadă lumina zilei, spre deosebire de Duke Nukem Forever, jocul cu care a crescut o întreagă generație, dar care refuză în continuare să iasă în lume, la peste zece ani de la anunțarea sa oficială. Interesant este că ambele jocuri au fost anunțate în același timp și s-au aflat pe masa de lucru a celor de la 3D Realms o vreme îndelungată. A fost prea mult, se pare, pentru 3D Realms. Într-un final, a obosit, a pasat imediat sarcina de a continua dezvoltarea lui Prey în brațele oamenilor de la Human Head, iar apoi s-a culcat, lăsându-și cea de-a doua progenitură

să tragă disperată și fără sorți de izbândă de cearșaf, într-o ultimă încercare de a-și trezi părintele dintr-un somn din ce în ce mai profund. Iar din moment ce nu se mai aude nimic de Duke Nukem Forever, putem presupune liniștiți că 3D Realms doarme în continuare. Lăsând însă deoparte viața tumultoasă a lui Duke și transformările prin care, chipurile, trece de la an la an pentru a face față așteptărilor din următorul an, nu pot decât să mă bucur că Prey a ajuns în brațele creatorilor unui joc legendar și deosebit de imersiv precum Rune, singurul care a făcut să răsunе numele Human Head în lume. Așadar, se părea că Prey a ajuns pe mâini bune. Din jocul original a rămas însă doar numele, noul producător înlocuind engine-ul grafic și

povestea, pentru a ne oferi una dintre cele mai intense și mai acaparante experiențe FPS-iste din ultimii ani.

Când prădătorul devine vânat

Indian sau nativ american (mi-e totuna), oricum i-ați zice, Tommy nu dă doi lei pe moștenirea sa strămoșească. Mereu pus pe harță, tânărul mecanic lipsit de griji și bani prin buzunare preferă să-și petreacă cea mai mare parte a timpului prin barul rezervației, alături de bunicul său cicălit și prietena care-i servește doza zilnică de alcool din spatele tejghelei. Tommy se prezintă zilnic la apelul cârciumii, lovindu-se mereu de dojenile bunicului, cu misticisme lui



Hehe, ca musca pe perete...



O găoază? Aici?!



Măi, vezi că ți-a ieșit o bubă!

patetice, care astăzi îl avertizează că ceva important este pe cale să se întâmple și întreaga sa viață o să ia o întorsătură dramatică. Ca întotdeauna, Tommy îl trimite fără prea multe probleme pe moș la plimbare, se repede la tejghea, încercând să-și convingă din nou prietena că viața în rezervație devine din ce în ce mai plictisitoare și că singura soluție de a scăpa din mizerie este să plece împreună încotro văd cu ochii. Părerile sunt însă împărțite; un „albinos” îmbujorat de alcool are chef de scandal și sare la bătaie, un al doilea i se alătură, iar Tommy îi liniștește pe amândoi cu o cheie franceză. Este rândul prietenei sale să-l ia la rost, însă nu-și încheie bine discursul, deoarece luminile se sting brusc, lăsându-i cu gurile larg căscate în beznă. Barul începe să se cutremure, femeia țipă, Tommy urlă, moșul continuă să dea sfaturi suspendat undeva în aer, iar peste câteva clipe se trezesc cu toții la bordul unei nave spațiale extraterestre.

Norocul îi surâde lui Tommy. Reușește să scape, sparge câteva capete, pune mâna pe o armă, iar apoi pornește curajos în căutarea

fetei și a moșului, pentru a-i salva și a evada din pânțele navei. Iar dacă tot a ajuns acolo, trebuie să salveze și lumea, evident.

Let's Prey!

Jocul stoarce engine-ul Doom 3 de tot ce are acesta mai bun, reușind, cel puțin în primă fază, să bage frica în oasele jucătorului confruntat cu o lume nouă și ciudat de grotescă. Nava este vie! De mii de ani, uriașa entitate extraterestră, parte ființă, parte mașină, cutreieră universul în căutare de noi ființe inteligente, pe care să le captureze, să le asimileze sau să le transforme în sclavi care se vor ocupa pentru tot restul vieții de întreținerea, hrănirea și apărarea ei. Primul aspect inedit de care se izbește jucătorul în Prey este sistemul de portaluri, un fel de oglinzi ce plutesc în aer, dar care în loc să reflecte ceva anume oferă acces către un loc complet diferit de pe navă. La rândul lor,

gărzile extraterestre pot apărea oricând în spatele lui Tommy printr-o astfel de gaură căscată în spațiu, luându-l prin surprindere. Plimbatul pe pereți este alt element inedit de gameplay, ce-i conferă lui Prey un puternic aer de autenticitate. Imaginați-vă pentru o clipă cum ar fi să urmați o cărare de-a lungul unui perete, iar de acolo, de-a lungul



Aiurea, când am zis eu că nu-ți dau bomboane?



L-am spart la microunde



Chemarea străbunilor



Bă, ce m-ai speriat!

număr însemnat de pasarele invizibile cu ochiul liber, ce pot fi trecute doar sub formă spirituală. Ca și cum n-ar fi fost de ajuns, în Prey moartea capătă o cu totul altă formă, încărcarea unei salvări anterioare nefiind necesară. În clipa în care bara de sănătate atinge nivelul zero, eroul este transportat imediat în lumea spiritelor prin care își fac de cap două feluri de arătări spirituale zburătoare, roșii și albastre, ce pot fi doborâte cu ajutorul arcului, de unde va reveni cu forțe proaspete. Cu cât omoară mai multe zburătoare colorate, cu atât va avea mai multe resurse de sănătate și putere spirituală la dispoziție în clipa învierii.

În tot acest timp, Tommy va fi însoțit de uliul Talon, o păsărică bună la toate, care poate să distragă atenția inamicului, să-i scoată ochii și chiar să traducă textele extraterestre de pe terminalele navei.

Fluiditate

Gameplay-ul din Prey atinge cote nesperat de înalte, evenimentele fiind bine legate între ele, astfel încât jucătorul să simtă cu adevărat că face parte dintr-o aventură inedită și palpitantă. Engine-ul Doom 3 a suferit noi îmbunătățiri, reflectând o lume macabră și deosebit de atrăgătoare în felul ei. Aceasta emană viață din spatele pereților metalici mânjiți cu sânge, este populată cu

N-au mai ajuns la școală...



Na, că avem și nave

creaturi mutante oribile ce-și fac de lucru într-o atmosferă grotescă ce amintește de Strogii și apucăturile lor macabre din Quake 4. Pentru cei slabi de inimă, Prey nu este deloc o opțiune. Copiii care urlă și se reped cu un zămbet satanic întipărit pe față către tine, zgomotul câinii zdrobite de pereți și coloana sonoră pe alocuri deosebit de sinistru pot lăsa urme adânci în mintea unui jucător slab de înger.

Armele din Prey reflectă, așa cum era și normal, lumea în care au fost concepute - respiră, salivează, curentează și dispun de moduri alternative de foc precum zoom-ul și aruncarea unor încărcături explozive înspre adversar. Păianjenii explozivi sunt, cu siguranță, ceva inedit, însă o armă energetică ce își extrage încărcătura mortală din stații special concepute în acest sens vedem mai rar. Aceasta poate folosi patru tipuri de muniție, fiecare răsplătindu-și stăpânul cu o putere de foc devastatoare. Una dintre ele în mod special mi-a dat impresia că stă să-mi smulgă mâna cu totul din umăr în clipa declanșării. Efectele produse de unele arme sunt de-a dreptul spectaculoase și pot fi folosite pe pielea unui număr însemnat de orătănii înfricoșătoare, ce defilează descrise până în cel mai mic detaliu, indiferent de nație sau de mărimea lor.



Deschizător de drumuri



Ridică-l Doamne!



Păsărică, scoate-i ochii!

Zece ani

În ciuda faptului că a stat în producție vreme de zece ani de zile, Prey și-a meritat așteptarea, reușind să ofere tot ceea ce așteptam de la un astfel de joc și chiar mai mult. Jocul este de-a dreptul fantastic luat ca un întreg, mai ales în privința gameplay-ului inovator, perfect valabil și în cazul părții de multiplayer, fiind un veritabil candidat la titlul de cel mai bun FPS al anului. Fanii genului nu au voie să-l rateze, iar dacă v-a plăcut Quake 4, nu aveți niciun fel de scuză să-l ocoliți. I-a luat, într-adevăr, cam mult timp să ajungă la noi, însă face toți banii, cu vârf și îndesat.

■ KIMO

► Gen FPS ► Producător Human Head Studios ► Distribuitor 2K Games ► Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ► Procesor PIV 1.5 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB RAM ► ON-LINE www.2kgames.com/prey

ALTERNATIVĂ

Quake 4

Ațiune furibundă, poveste de excepție și gameplay exploziv. Un veritabil clasic!



Pe-o planetă mică, patru ochi „sticlește”



Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

10
9
10
8
7
9

8,8

LEVEL

TU FACI JOCURILE

5000 €

Singura competiție din România
în care ești plătit **BINE**
dacă faci jocuri **BUNE!**

Pentru întrebări și detalii,
folosiți cu încredere adresa de
e-mail tufacijocurile@level.ro.

De ce?

■ Pentru că mici producători de jocuri din România nu au nici o șansă într-o țară în care, deși talentul abundă, fondurile sunt practic inexistente.

■ Pentru că avem încredere în potențialul încă nerealizat al fiecăruia dintre voi.

■ Pentru că vrem să ajutăm la crearea unei industrii de jocuri adevărate în România.

Cine?

■ Oricine se poate înscrie în această competiție. Tot ce vă trebuie este o echipă de încredere, talent și dăruire pentru a putea duce un proiect la capăt.

Cum?

■ Este simplu. Mai aveți la dispoziție două luni de zile, până la sfârșitul lui septembrie 2006, pentru a prezenta, în cadrul unei festivități dedicate, o versiune jucabilă a proiectului vostru. Data festivității va fi anunțată în cursul lunii septembrie.

Cât?

■ **LEVEL** pune la bătaie **5000 de euro** pentru acest eveniment. Tot ce trebuie să faceți pentru a intra în posesia premiului este să prezentați în septembrie 2006 cel mai bun proiect din întreaga competiție.

■ Pe lângă premiile în bani, ne vom pune relațiile în mișcare, iar cele mai interesante proiecte vor fi prezentate celor mai importante firme de producție și distribuție din întreaga lume.

Alte detalii:

■ Pentru a participa la această competiție, trebuie să vă înscrieți trimițând un e-mail la adresa tufacijocurile@level.ro cu detalii despre proiectul vostru.

■ Vă puteți înscrie în orice moment, până în 15 septembrie 2006, dar vă recomandăm să o faceți cât mai repede.

■ Progresul fiecărui proiect va fi prezentat lunar în revista LEVEL și pe site-ul www.level.ro.

Reguli:

■ Echipa trebuie să fie formată numai din persoane de cetățenie română.

■ Proiectul trebuie să vă aparțină ÎN ÎNTREGIME, singura excepție făcând-o aplicațiile third party licențiate.

■ Nu sunt acceptate MOD-uri, ci numai proiecte de sine stătătoare.

■ Proiectul final trebuie să reprezinte o versiune perfect jucabilă.

■ Ultima dată de înscriere este 15 septembrie 2006.

*Excerpts from Jen Kierce
Private Recordings,
Journal Entry #6a:0:16*

„De multe ori
mă întreb câți
ani au trecut de
fapt de la prima
Furtună
Meteoritică.
Umanitatea domina
planeta odată...”

Viziunile apocaliptice au devenit un fel de necesitate a omului de rând, la fel ca dormitul sau mâncatul. Gândiți-vă numai de câte ori auziți de războaie atomice, meteoriți, ere glaciare, pulsari, strat de ozon și alte lucruri care ar putea pune capăt existenței noastre. Până la urmă, după cum spunea cineva, cu o moarte suntem datori, iar ceea ce facem toată viața este să o așteptăm. Însă nu înțeleg de ce toată lumea se așteaptă la un eveniment radical care să ne elimine dintr-o lovitură pe toți. Este chiar atât de greu să ne gândim că pur și simplu o să dispărem pentru că civilizația umană va intra într-un declin ce se va sfârși prin întoarcerea noastră la stadiul de maimuță?

Un alt scenariu

Într-un viitor identic cu al nostru, dictat de veșnica luptă pentru dominație mondială, se anunță un eveniment astronomic foarte interesant – o ploaie de meteoriți deasupra întregului Pământ. Spectacolul este fantastic, cerul se înverzește, toți meteoriții ard frumos în atmosferă, iar cei care nu ard, imaginați-vă, pică în mare. După o perioadă însă, vietățile de pe Terra, inclusiv oamenii, încep să se schimbe din multe puncte de vedere. Apar primele mutații serioase și cu timpul apare chiar o rasă nouă, cea a mutanților, evident. Oamenii rămași cu genomul intact adoptă o

atitudine de respingere și izolare a acestor anomalii, ulterior chiar creând forțe armate specializate, alcătuite din ființe bio-mecanice care să țină piept și să reducă numărul mutanților. Însă metoda se dovedește inefficientă, așa că umanitatea decide să se retragă în așa-numitele ARK-uri, buncăre dotate pentru a susține milioane de oameni pe o perioadă nedefinită. Însă, înainte de aceasta se hotărăște o „salubritate” prin intermediul armelor de distrugere în masă. Și anii trec, iar umanitatea așteaptă ziua în care Pământul va fi din nou locuibil. Acea zi sosește, umanitatea scoate nasul la aer și descoperă că lucrurile stau tare prost. Acum are doi dușmani, pe de o parte mutanții, din motive evidente, și, pe de altă parte, roboții, care sunt destul de supărați că umanitatea i-a „uitat” afară când a copt Pământul.

Treiul cu năbădăi

Sper că vă e clar că lucrurile nu stau bine pentru nimeni. Pe lângă cele trei facțiuni clare, organizate, mai există o serie de alte ființe, umane sau nu, care au propriile lor legi, ambiții, obiceiuri și alte lucruri. De aceea, lupta pentru supraviețuire va fi cam de aceeași intensitate pentru toată lumea. Colac peste pupăză, INC, o organizație umană care pupă, pentru profit, pe toată lumea în zonele umbrite de țesătură, descoperă între zonele dominate de cele trei facțiuni așa-numitul Ground Zero. E vorba de o serie de outposturi care înconjoară o zonă care e plină de resursele atât de necesare tuturor. Și uite așa, ne întoarcem la bătaie, pe viață și pe moarte, pentru dominație și identitate rasială... Cu ocazia asta cred că am ajuns și la acțiunea în sine. În primul rând, Auto Assault este un MMORPG, pentru care trebuie să plățiți lunar pentru a putea juca. Deși lumea vehiculează o serie de comparații gen Carmageddon într-o lume din Fallout sau un Twisted Metal online, îmi permit să nu fiu de acord. Jocul în sine și abordarea sunt în felul lor originale și, din punctul meu de vedere, plăcute. Din păcate însă, nu a fost foarte bine primit în rândul criticii mondiale, din motive pe care voi încerca să le deduc.

Spre ce și cum

Așadar, jocul este o combinație între un RPG și un action cu mașini. Veți avea atât un personaj fizic, care nu participă efectiv la luptă, cât și mașina care este singurul mijloc de supraviețuire în lumea de afară. Ceea ce a rămas din Pământul de odinioară trăiește în jurul rămășițelor autostrăzilor ce străbăteau continentele de la un capăt la altul. Motivul este simplu și legat de faptul că toată lumea folosește vehicule pentru deplasare. Mașinile

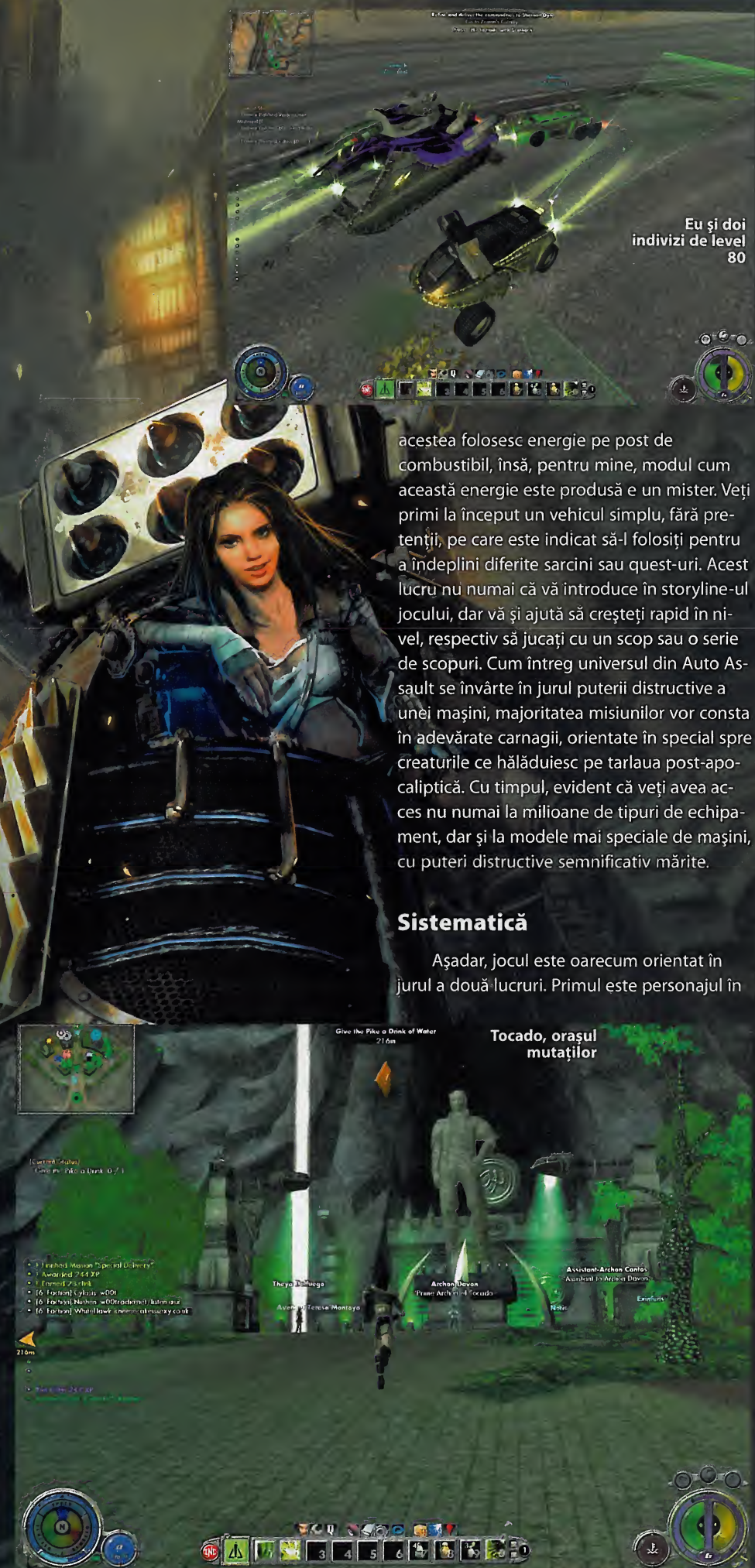
acestea folosesc energie pe post de combustibil, însă, pentru mine, modul cum această energie este produsă e un mister. Veți primi la început un vehicul simplu, fără pretenții, pe care este indicat să-l folosiți pentru a îndeplini diferite sarcini sau quest-uri. Acest lucru nu numai că vă introduce în storyline-ul jocului, dar vă și ajută să creșteți rapid în nivel, respectiv să jucați cu un scop sau o serie de scopuri. Cum întreg universul din Auto Assault se învârtă în jurul puterii distructive a unei mașini, majoritatea misiunilor vor consta în adevărate carnagii, orientate în special spre creaturile ce hălăduiesc pe tarla post-apocaliptică. Cu timpul, evident că veți avea acces nu numai la milioane de tipuri de echipament, dar și la modele mai speciale de mașini, cu puteri distructive semnificativ mărite.

Sistematică

Așadar, jocul este oarecum orientat în jurul a două lucruri. Primul este personajul în

Auto Assault

Pe drumuri cam ca la noi



Un duș radioactiv în apartamentele personale



Ue! Am găsit un Rare

sine, care are calitățile și abilitățile sale individuale, legate de rasă și clasă, iar al doilea este mașina, ce are caracteristicile ei specifice. Personajul are patru atribute de bază – Combat, Tech, Theory și Perception. Jocul oferă patru tipuri de clase jucabile, cu nume diferite în funcție de rasă. La bază însă, acestea îndeplinesc fiecare funcții specifice, adică Tank, Healer, Stealth și Support. Diferențele dintre ele sunt legate de atributele de bază cu care începeți și de skill-urile la care aveți acces ulterior. De asemenea, mare parte din echipamentul din joc are cerințe legate de clasă, inclusiv mașinile. Nu veți putea ca Stealth să folosiți mașina de Tanker. Cu fiecare level up veți putea distribui un număr de puncte în atribute și un alt număr în skill-uri. Diversitatea de skill-uri este destul de mare și cu siguranță va mulțumi orice pretențios. Skill-urile la care aveți acces sunt împărțite în două, de clasă și de rasă. Modul în care distribuiți punctele pe care le veți obține depinde exclusiv de voi. Mașina însă este o cu totul altă poveste. Ea vine cu o serie de caracteristici gen viteză, greutate,

puteți instala arme, motoare, armuri etc. Diferențele între vehicule sunt legate de dimensiunile sloturilor pentru arme care pot fi Small, Medium și Large și unde nu se pot instala decât arme cu dimensiuni corespunzătoare. O mașină poate avea sloturi pentru arme în față și spate care sunt fixe, turela care e rotativă și un slot pentru Melee (armă ce este utilă în close combat). Una dintre caracteristicile foarte importante ale unei mașini se referă la modul în care rezistă diferitelor tipuri de damage. Tipurile de damage sunt în număr de cinci – Physical, Fire, Corrosive, Contamination și Energy – fiecare rasă având anumite bonusuri. La fel, armele produc diferite tipuri de damage, unele dintre ele profitând și de bonusurile de rasă. Așadar, nu cred că e necesar să mai menționez că va trebui să folosiți tipuri diferite de damage în funcție de situație.

Oferta de piese

NetDevil a venit cu o idee foarte interesantă de a crea item-uri. Numărul de item-uri din joc este de câteva mii, ceea ce este destul de puțin pentru un MMORPG. În această bază sunt modele de bază. În paralel, ei au creat o bază de date de enhacement-uri organizată pe tipuri și categorii. Ori de câte ori se generează un item, în funcție de caracteristici și nivel, acesta își adaugă o serie de calități din baza respectivă de date. Interesant este că, de

exemplu, pentru arme, toate caracteristicile sunt variabile, iar șansa de a găsi două arme identice este aproape zero. Evident, fac excepție cele care sunt distribuite de venditori sau cele care reprezintă loot-uri fixe. Acest lucru probabil că face din Auto Assault cel mai diversificat MMORPG în ceea ce privește item-urile din joc. Evident, cele extrem de rare, artefactele și unicele sunt generate manual, fiecare în parte, de către producători. La acest capitol cred că e cazul să vorbim și de trade skills, deoarece implică același domeniu. Disciplinele de producție sunt multiple, însă fac parte din trei categorii: Armor, Projectile Weapons și Power Plants. Fiecare are trei niveluri, însă numai una poate fi dusă până la nivelul de Master. De aceea, va trebui să alegeți foarte bine încă de la început în ce doriți să vă specializați. Pentru a crea un item va trebui întâi să memorați blueprint-ul. Pentru a obține un blueprint, este necesar să reparați un item stricat. Șansele de a memora rețeta sunt dependente de skill-ul pe care îl aveți în Memorisation. Acesta este doar unul dintre skill-urile de care aveți nevoie pentru trade skills. De departe cel mai important este Reverse Engineering. Prin intermediul lui puteți să stricați un item anume, care, să zicem, are calități excepționale. Acesta poate fi reparat și dacă veți memora blueprint-ul, veți avea posibilitatea să reproduceți la nesfârșit, în funcție de resursele de care dispuneți. Aici este una dintre cele mai mari probleme. Resursele, care sunt de foarte multe tipuri, se obțin exclusiv prin grinding, ceea ce pe unii îi va plictisi foarte repede.

Alte radio-activități

Acum, poate e timpul să exprim și o opinie personală în ceea ce privește acest joc. Ca plusuri, jocul oferă multe. În special, este vorba de diversitate, atât ca relief, cât și ca item-uri. Din nefericire, la capitolul activități, avem o problemă. În afară de quest-uri, grinding și producție, nu prea ai ce face. E clar, dacă vrei să fabrici item-uri, e nevoie să pierzi o grămadă de timp cu distrusul a tot ceea ce vezi în fața ochilor. Quest-urile sunt drăguțe, însă și ele devin monotone destul de repede. O altă problemă este feeling-ul. În niciun caz

nu te simți ca și cum ai conduce un bolid pe patru roți, înarmat până în dinți. Pare mai mult a fi o mașină de jucărie. Combat-ul este foarte bine realizat, însă nu ai sentimentul acela clar de satisfacție când reușești să dai un boss jos. Și uite așa ajungem la cea mai mare problemă a jocului – Death Penalty. În acest joc, în momentul în care ți se distruge mașina, un elicopter INC vine și te așază la cel mai apropiat Repair Station. Nu pățești nimic, nu pierzi experiență sau bani... absolut nimic. Mi se pare că acest lucru taie complet orice plăcere de a juca, deoarece nu ai absolut nimic de pierdut. Aceasta este cea mai mare greșală pe care o putea face NetDevil.

Chiar și în World of Warcraft pierzi ceva în cazul în care mori. Deși jocul este bazat pe o idee bună, totuși mai este mult de lucrat la amănunte până când îl vom putea numi un MMORPG competitiv.

Elemente tehnice

Grafica jocului este bună, însă nu excelează în raport cu cerințele de sistem, mai ales dacă activați umbrele. În plus, deși la început s-ar putea să fiți impresionați de designul de nivel, ulterior o să vedeți că este destul de repetitiv. Însă, Auto Assault este singurul joc care are relief distructibil, ceea ce este un lucru pe care aș vrea să-l văd în toate jocurile online. A-ți pune amprenta asupra reliefului este un lucru senzational, chiar dacă totul va reveni la forma inițială peste 15 minute. Poți să razi complet de pe fața pământului orașele întregi, iar senzația merită. Păcat de faptul că deși coloana sonoră este frumoasă, restul sunetelor sunt groaznice. Armele sună mult prea asemănător, mașinile sună toate la fel etc. Un pic de diversitate sonoră ar fi fost bine-venită într-un joc ce ocupă în jur de 7 GB pe hard disk. Cu asta am acoperit o parte din ceea ce aduce Auto Assault ca MMORPG, urmând ca restul să-l descoperiți voi în trial-ul de 14 zile care este prezent pe DVD-ul LEVEL de luna aceasta.



Cred că în background se poate distinge moartea

Gen MMORPG Producător
NetDevil Distribuitor NCSoft
Ofertant TNT Games, Tel. 021.345.55.08
Procesor P IV 1,6 GHz
Memorie 512 MB RAM
3D 64 MB VRAM

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
7
8
8
7
8

7,6



La grămadă se face experiența

ALL'S FAIR IN LOVE AND GLOBAL THERMONUCLEAR WAR

TITAN QUEST

**A'nceput de ieri să cadă câte-o muză.
Acum a stat.
Ares s-a mai răzbunat...**

Ca un adevărat clasic ce se află, Diablo II calcă pe urmele lui Doom. Dacă vă amintiți, când Quake scotea capul la lumină, toată floarea Industriei se strofoca din răspuți să dea peste nas Doom-ului. Quake 2 a declanșat la rândul lui isteria Quake 1 killer și așa mai departe... Aplicând același raționament, de data asta ținta „agresiunilor” fiind Blizzard cu al ei Diablo II, la mai bine de șase ani de la apariția jocului care a trasat noi repere, a schimbat complet seturile de valori și a impus noi standarde industriei RPG-urilor, ideea unui Diablo II killer este înfiptă adânc în mintea oricărui producător cu visuri de mărire. Cei de la Ascaron, părinții lui Sacred, s-au apropiat destul de mult, însă n-au reușit decât să dea un șut anemic (ceea ce-i lucru mare) tronului pe care s-a instalat Diablo II și s-au resemnat. Cea mai recentă tentativă aparține companiei Iron Lore, se numește Titan Quest și, sper eu, va reuși să ne scoată măcar pentru câțva timp din cotidianul Diablo II.

Muzăăă! Lasă-i, bă, la mine!!!

După cum în societate dă bine să cunoști măcar câteva aforisme grecești pe care să le împărtășești amicilor sau amicelor cu săni mari la o berică sau la o lansare de carte,

Grecia Antică este setting-ul perfect pentru orice joculeț care se vrea cult. Avantajele, după cum veți vedea, sunt multiple. În primul rând, având acces nelimitat (săracul Homer n-a apucat să-și înregistreze operele la Uniunea Scriitorilor) la un univers deja existent și care, pe deasupra îl are pe vino'ncoa (serialele Xena și Hercule s-au asigurat de acest lucru), ești scutit ca producător de travaliul premergător nașterii unui univers nou-nouț și ai timp să te concentrezi asupra altor aspecte. Gândiți-vă la mamele care, speriate de nouă luni de obezitate și de chinurile facerii, aleg adopția și o să aveți o imagine clară.

În al doilea rând, „barzii” prezenți în fiecare orașel nu vor pierde ocazia să ne bage pe gât câte un mit grecesc, egiptean, chinez sau babilonian (rochiștilor, o știți pe aia cu Marduk care l-a căsăpit pe Tiamat?) și dau Titan Quest-ului un parfum foarte discret de software educativ numai bun pentru deștelerirea minților celor rămași la nivel de „Ana are headshot” de când cu extraordinara descoperire a „cantărului”.

Eu (și mulți alții ca mine), în schimb, care am crescut cu „Metamorfozele” lui Ovidiu sub pernă și am fost forțat de o mătușă profesoară de greacă veche și latină să mănânc Iliade, Odisei și să fugăresc muzele prin casă (deși, copil fiind, îl preferam de departe pe Alexandru Mitru cu Legende de la Olimpului cu tot), am sărit peste intervențiile dascălilor antici și am picat într-o poveste subțirică de tot care, cel mult, poate oferi (de fapt cred că acesta a fost și scopul) doar un motiv puternic pentru un măcel și mai puternic și nicidecum satisfacția intelectuală obținută după ce ai reușit să descurci itele unei povești mai întortocheate decât Labirintul din Knossos. Mai mult, senzația puternică de „lasă vorba, dă-i cu parul” este accentuată puternic de quest-urile secundare.

O aspirină și patru kile de tifon, că mi-a dat cu virgulă!

Pe scurt, dacă sunteți cât de cât la curent cu miturile grecești, ați aflat de rebeliunea titanilor conduși de Typhon, fiul Gheeii și al lui Tartarus, în urma căreia Zeus a fost redus la nivelul lui Tugulea (i-au fost furate tendoanele mușchilor mâinilor și picioarelor). În urma intervenției providențiale a fiilor lui, Hermes și Pan, Zeus este reasamblat, îl electrocutează puțin pe Typhon și prăvălește muntele Etna asupra lui. Iron Lore nu s-a deranjat prea tare cu aceste mici amănunte, și-a permis o mică licență poetică și s-a rezumat la a aminti vag de un război dus de titani împotriva olimpienilor. După ce au pustiit puținel pământul, titanii au fost reduși la tăcere, iar Typhon a fost întemnițat sub un munte oarecare (nu vreau să vă stric plăcerea, dar n-o să-l găsiți în Sicilia... sau în Europa). Lucrurile s-au liniștit pentru o clipă până în momentul în care o mână de slujitori ai titanilor (Telkine) s-au apucat de blestemății, iar zeii, ca de obicei, au luat-o la sănătoasa.

Picat ca din senin în mijlocul unui sătuc grecesc, fără un background serios, jucătorul va încerca să depisteze cauza nenorocirilor abătute asupra săracei Grecii și, până la sfârșit, se va trezi încet-încet în eterna postură de salvator al Lumii. Și o va lua de la capăt pe alt nivel de dificultate. Muzele i-au cam ocolit pe scenariștii de la Iron Lore, care s-au mulțumit doar cu povestea tipică a unui Hack&Slash în care personajul este doar o armă și nu o ființă umană, cu visurile și năzuințele ei. Sau poate e doar un spartan, căci ei se înscriau cel mai bine în profilul de star H&S. Pe bune, dacă erai spartan și plângeai la o telenovelă sau tușeai puțin, erai catalogat drept veriga slabă și te învăteau de un bilec dus către Câmpiile Elizee.

Cu Pegasul prin Antichitate

Deghizată în companie de turism, Iron Lore ne va oferi un sejur de câteva zeci de ore în cele mai cunoscute stațiuni turistice ale Antichității. În Grecia ne așteaptă un grătărel cu spartanii, o hârjoneală tovarășească cu Minotaurul în Labirintul din Knossos și, în cele din urmă, un ceăiuc cu Oracolul din Delphi. Pe drum vom avea ocazia să întâlnim câteva din personajele pitorești care au condimentat miturile Greciei Antice. Dacă o să vă întâlniți cu un centaur Nessus, să vă ascundeți bine nevestica, altfel o să pățiți ca Heracle. „Blândul” Polifem și oile lui păzesc bogății nemăsurate, iar pe restul vă las să-i recunoașteți singuri. După ce nu veți lăsa piatră neîntoarsă în Grecia, Egiptul și piramidele sale vă vor înghiți de vii, ghid turistic fiind vestitul Imhotep, membru marcant al Frăției lui Prometeu (de unde și până unde, nu știu, dar sună frumos... Imhotep din Frăția lui Prometeu). Vom profana morminte și vom șuti frumușel giuvaericele uitate de hoții de piramide timp de câteva ore, după care vom fi trimiși scurt în Orient unde pornim o cursă nebună de la Babilon până la Muntele de Jad via Drumul Mătăsi. Presărată bineînțeles cu obiectivele din orice ghid turistic care se vrea serios: Grădinile Suspendate, Marele Zid și, nu în ultimul rând, armata de soldați din terra-cotta ai dinastiei Quin.

Acum că v-am înmuiat un pic, e timpul pentru vestea proastă numărul unu. Nu suntem aruncați într-o lume imensă pe care putem s-o explorăm după bunul nostru plac, ci suntem plasați pe un drum cu foarte puține opțiuni. O peșteră ici, altă peșteră colo, un quest secundar pe alocuri nu sunt în măsură să dea impresia de libertate de mișcare. Iron Lore ar fi avut multe de învățat de la Sacred, dar s-a mărginit să „șpioneze” doar Blizzard-ul





și nimic altceva. Ca să-și mai spele din păcate (lipsa hărților aleatorii a la Diablo II sau a unei lumi „deschise”), oamenii de la Iron Lore au făcut cadou modderilor un editor simpatic care, folosit cum și de cine trebuie, ar mai adăuga puțină sare și piper.

Vestea proastă cu numărul doi: pe alocuri peisajul devine oarecum monoton. Dar cum oamenii se bucură de mare chiar dacă este doar o întindere plictisitoare de apă, iar voi n-o să prea aveți timp să admirați peisajul, nu-i mare bai.

Aspectul mai „neplăcut” al micii excursii este, ca de obicei, insistența băștinașilor. Dacă în zilele noastre șoferul de taxi, șuțul de gară

și grasul cu cazarea sunt singurii inamici ai turistului, antichitatea e puțin mai nemiloasă și asmute împotriva noastră toate hordurile nihiliste ale abisului, pe care le-au fâtat mitologia și mintea mereu fertilă a desenatorilor tocmiți de Iron Lore. Mitologici sau nu, monstruleții vin în diverse forme, culori și mărimi și sunt, zic eu, pe placul fiecărui amator de animale-care-nu-există. În Grecia vom căsăpi minotauri, satiri, harpii, centauri și alte câteva lighioane ce băntuiau pământul pe vremea lui Tezeu. Egiptul ne aruncă în cărcă statui faraonice, scarabei mutanți și o haită de necuvântătoare satanice născute din halucinațiile muritorilor de sete. Orientul, la rândul lui,

supralicitează cu yeti giganți, un neam războinic de tigri avansați și o cireadă de dragoni corciți cu... rațe cred. Adăugând la menagerie alte câteva zeci de dobitoace pe care spațiul nu-mi permite să vi le descriu cum se cuvine, pot spune cu mâna pe inimă că Titan Quest găzduiește o grădină zoologică în stare să îl satisfacă până și pe cel mai mofturos copil. Și păianjenii... aaah, păianjenii!!!!

sionant” discursul moșului), cele două niveluri de dificultate „descuiate” odată ce ați terminat jocul vor încerca să vă convingă că nu sunteți Epicul. Am uitat ceva? Da, level cap-ul. Șaij'patru. Sau pe undeva pe-acolo.

Ce vrei să te faci când vei fi mare, puișor? Hefaitof, nenea!

Contemplând grămada de fierărie lăsată în urmă de miile de cadavre ambulante, am realizat că meșteșugarul Hefaitos, siderurgist cu normă întreagă la Sidex Olimp, a avut serios de lucru. Urmând tradiția pornită de Diablo, majoritatea „obiectelor” din Titan Quest sunt generate aleatoriu. Pentru o mai ușoară identificare, Iron Lore a pus la lucru clasicul cod al culorilor. Albul demarcă un stift, galbenul ridică puținel ștacheta și captează puțin atenția, verdele dilată pupila, albastrul provoacă un fluierat admirativ (sau chiar un urlet victorios dacă este de set), iar purpuriul va încălca mai mult ca sigur factura telefonică și va trezi câțiva cunoscuți din somn. Un jucător de Diablo II, obișnuit să tresalte de câte ori vede verde în fața ochilor, se va comporta atipic, însă, dacă are ceva WoW la activ, va învăța rapid că acum se poartă purpuriu. Ca fapt divers, seturile se prezintă în număr de patruzeci și, pe lângă bonusurile titanice, oferă un look pe măsură. Nu le ratați.

Locul pietrelor prețioase din Diablo este luat de fragmentele de relicve care-și ițesc căpșoarele din cufere sau din buzunarul victimelor. Odată alipite vreunui obiect din dotare, încep să-și facă treaba și oferă bonusuri cu lopata. Pe principiul „unde-s mulți, bonusul crește”, fragmentele pot fi combinate, iar când „colecția” este completă e prilej de mare bucurie și bonus.

E bine să știți, totuși, că realitatea nu e chiar atât de roz precum ați fi tentați să credeți. Majoritatea drop-urilor sunt complet



Copăcelul eroului necunoscut

O fărâma de originalitate este adusă de sistemul de clase implementat de Iron Lore cu mare grijă. Alegerea de început se rezumă doar la sexul personajului, urmând ca pe parcurs să ne construim un personaj cât mai apropiat stilului nostru de joc. Există opt masteries (echivalentul claselor din Diablo), fiecare cu skill tree-ul său bine definit. După nivelul opt putem alege o a doua specializare, facilitare care crește substanțial numărul „configurațiilor” posibile adăugând un plus imens la rejucabilitate. Deși personal am optat pentru un fighter cu dual wield (criminal), iar timpul nu mi-a permis să cresc și un magic user, am studiat cu atenție oferta de magie și am găsit-o promițătoare. Apelând la varianta „sună un prieten”, mi-am confirmat bănuielele (mersi Carmen, Mike, Bossman) și o să pornesc în curând o farmazoancă doar pentru plăcerea de a vedea un satir rumenindu-se la un fireball de tabără sau de a asmuți un lupșor asupra mistrețului care m-a făcut să dau pe gât ultima poțiune de viață.

Poțiunile, care mai că nu cresc pe garduri (la un moment dat aveam în jur de 300 în inventar), aparenta rezistență a personajului la zeama de sabie sau potența unei vrăji maxate pot da impresia (Carmen știe) de invincibilitate, însă fiți fără grijă. Chiar dacă Zeus vă laudă la finalul jocului (foarte „impre-

inutile, iar uneori (de fapt mai des) diferența dintre cerințele unui obiect și oferta personajului este destul de mare. Nu e prea plăcut să te îmbie cineva cu un amărât de cuțitaș de nivel 3 când tu ai deja câteva zeci de mii de monștri la activ. În plus, generatorul de item-uri funcționează suspect de asemănător celui din Diablo și, oricât de apetisant ar părea la prima vedere, la un moment dat ajunge la fundul sacului și servește doar variațiuni pe aceeași temă. Oricum, fiind vorba de niște limitări de care se izbesc toate H&S-urile construite după rețeta Diablo II, putem spune că păcatele lui Titan Quest la acest capitol pot fi trecute ușor cu vederea.

Teme-te de plagiat chiar dacă îți face daruri

O companie relativ nouă, Iron Lore nu s-a sfiit să arunce un ochi (și nu de puține ori, chiar pe amândoi) în ograda „concretenței”. Spre cinstea lor, majoritatea „împrumuturilor” au fost investite cu cap. De exemplu, ca un om cu o memorie vizuală mai scurtă decât puța de bacterie, am fost foarte încântat să văd că Titan Quest mi-a sărit în ajutor cu un sistem de inspecție a obiectelor perfect identic cu cel din World of Warcraft. Mângâiem discret cu mouse-ul obiectul ce ne interesează și, pe lângă informația cerută, își va face apariția o casetă cu detaliile item-ului pe care dorim să-l înlocuim. O altă privire rapidă în curtea lui WoW a determinat apariția DPS-ului (damage per second), o altă statistică extrem de utilă. O variantă îmbunătățită a Town Portal-ului (cărui i-am dus lipsa în Sacred... dar ăla avea cal) care ne scutește de cumpărat scroll-uri ca bezmeticii, este un alt „împrumut” pe care îl salut și îl iubesc, mai ales când inventarul este plin și nu mi-ar strica niște bănuți și ceva loc liber pentru poțiuni.

Ca fapt divers, dacă tot suntem la capitolul „plagiat”, un boss care a împrumutat de la Baal prostul obicei de a se multiplica exact când ți-e lumea mai dragă m-a făcut să repet aceleași injurături adresate satanei de Baal acum doi ani.

Bună ziua, sunt Pygmalion. M-a căutat cineva?

După cum spuneam la începutul articolului, un setting luat de-a gata și nu prelucrat în forjele imaginației îți lasă timp pentru altele. În cazul nostru, „alte” desemnează exclusiv grafica. Locke deja strigă la mine să termin, că mă întind mai mult decât mi-e foaia, deci mă rezum la a vă spune că Titan Quest este, de departe, unul dintre cele mai chipeșe jocuri ale momentului. Absolut tot a fost creat sub semnul bunului gust. Avem un

bump mapping discret, ceva urme de „rag-doll” și o paletă de culori genial aleasă. Cel mai important, nu se face exces de efecte speciale. Există, dar sunt folosite unde trebuie, când trebuie și exact cât trebuie. Iarba se unduiește discret sub picioarele tale, apa arată cât se poate de bine, iar texturile folosite sunt de o natură ieșită din comun. Din nefericire, singura acțiune la care camera se pretează este zoom-ul. Dar ce zoom... Totuși, dacă vrei să vă bucurați cum se cuvine de spectacol, ar trebui să investiți într-un upgrade mititel, altfel o să cam bateți din buze în fața unui framerate minuscul. Asta dacă nu v-ați dedulcit la un sistem nesimțit până acum, caz în care vă urez distracție plăcută și mă oțic că nu-l pot juca și acasă...

La calul troian, la calul troian...

... măceeeeeeeelu-i duuuulce! Ca de obicei, primul clic a fost mai greu. Între alte două clicuri, mi-am informat colegii care rânneau în spatele meu că nu-i dau mai mult de șapte nici să mă taie. Opt ore și un milion de clicuri mai târziu urlam după Locke să vină să-mi vadă casca șmecheră găsită într-un cufăr ordinar. Ca un adevărat cal troian, odată ajuns în calculatorul meu a așteptat până seara, când s-a dezlănțuit iadul care m-a lăsat nemâncat vreo două zile. Și părea atât de nevinovat...

Acum o să răspund la întrebarea care stă pe buzele tuturor: avem de-a face cu un Diablo II killer? În momentul de față, nu. Diablo II are în spate șase ani, timp în care a fost dus aproape de perfecțiune (pe felia lui), și o bază imensă de jucători pentru care nici măcar termenul „Diablo killer” n-a fost și nu va fi inventat, oricât de mult s-ar chinui vreun producător să le demonstreze contrariul. Titan Quest, cu micile sale probleme tehnice și conceptuale, se află momentan la începutul evoluției. Un început excelent, dar este loc de mai mult și nu cred că se va supăra cineva dacă va primi mai mult. Totul e să ne arătăm interesați, oferind astfel un motiv producătorilor să-și trimită „copilul” la facultate. Și eu zic că



merită. Un Titan Quest puțin mai „școlit” ar fi mană cerească.

► Gen Action/RPG ► Producător Iron Lore ► Distribuitor THQ ► Procesor PIV 3 GHz ► Memorie 1GB RAM ► Acceleare 3D minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1 ► ON-LINE www.titanquestgame.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9

8

8

8

7

8

8

B.O'S

Bet on Soldier Blood of Sahara

Un pariu pierdut cu viața?

Am jucat Bet on Soldier și nu prea mi-a plăcut. M-am săturat de jocuri în care n-ai altceva mai bun de făcut decât să faci cărare printre hordurile de băgăreți care curg în valuri, unul după altul, numai pentru a face cunoștință cu gloanțele și rachetele trimise în întâmpinarea lor. Bet on Soldier a încercat la vremea lui să vină cu ceva nou, un model de joc care să condimenteze supa FPS-urilor, al cărei gust risca să se piardă. Măcar a încercat... Pentru că de reușit, n-a prea reușit.

E foame de bani!

Pentru cei care au văzut în BoS un joc cu un gameplay fascinant, Blood of Sahara nu dezamăgește în totalitate. Este la fel de brutal, gradul mare de dificultate constituind un punct de atracție pentru veteranii genului, și aruncă cu inamici înarmați până în vârful urechilor încă din primele momente. Eroul jocului a rămas același soldat în căutarea norocului, mizând cu noi teancuri de bani pe propria sa viață într-un sângeros joc de noroc al războiului. În viitorul omenirii, acesta a devenit un motiv de distracție și o importantă sursă de venit pentru organizatorii acestor spectacole televizate. Un fel de loterie, da, vrei, din care oricine poate câștiga un ban în plus, cu condiția să parieze pe soldatul care ajunge întreg la linia de sosire. Pentru a vă face o idee despre Blood of Sahara, ar fi suficient să citiți review-ul jocului original, pentru că în lipsa poveștii, imposibil de descris chiar și în câteva cuvinte, jocul nu

aduce nimic nou cu excepția a cinci hărți noi. Atât. Cinci hărți pentru care băieții de la Kilotonn s-au spetit opt luni de zile. Până și inamicii sunt aceiași, misiunile (în număr de două) constând în cafturi ce se întind de-a lungul a maximum cinci ore de joacă. Avem doi boși de nivel, fiecare dintre ei protejat de aceleași scuturi impenetrabile ce transformă luptele împotriva lor într-un calvar. Singura satisfacție pe care o poate oferi uciderea pe bandă rulantă a soldaților din tabăra adversă sunt banii câștigați de-a lungul marelui, atât de pe urma pariurilor directe împotriva participanților la joc, cât și de pe urma capetelor zburate în drum spre locul de întâlnire cu aceștia. Cu cât ai mai mulți bani la îndemână, cu atât vei avea mai multe șanse să te alegi cu o armură mai solidă, o armă mai puternică sau cu puncte de salvare cât mai dese. Nimic nu este gratis.



Putere Stelară

Așadar, cu ce ne-am ales cumpărând Blood of Sahara? Câteva misiuni și aceleași fețe pupate de gloanțe, un engine prost optimizat, controlul ocazional al unui mech, ce mai alungă puțin din monotonie și transformă confruntările în băi de sânge, multiplayer anost, dar mai presus de toate... cu StarForce. Hehe, uite că nu scăpăm de băgăreț.

ALTERNATIVA

FAR CRY

Unul dintre cele mai bune FPS-uri din toate timpurile, care merită cu prisosință butonat.

► Gen Pure FPS ► Producător Kilotonn ► Distribuitor Digital Jesters ► Procesor PIV 2 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Acceleare 3D minimum 128 MB ► ON-LINE www.betonsoldier.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

7

5

7

6

4

5

5,6



Vă-mpușc pe toți și cotoresc haremul!



Ce dulce, dansează numai pentru mine

Mini mașini. Maxi distracție?

anumit timp pe parcursul unui tur de bucatărie sau să prinzi toate checkpoint-urile în timp ce faci slalom printre toate obiectele dintr-un birou. Cursele în care parșivul Al se prezintă și el la linia de start se împart în două categorii. Una în care pentru a învinge trebuie să pui o anumită distanță între tine și adversar, iar alta este clasică „cel mai bun după trei ture”. Un start reușit poate fi cheia succesului în toate cele patru tipuri de curse și, chiar dacă diferă pentru fiecare mașină în parte, secretul este să accelerezi în jurul momentului în care se aprinde al doilea bec al semaforului. Nu doar startul diferă la fiecare mașină în parte, ci și comportamentul pe întreaga durată a cursei. De asemenea, ținuta machetușelor diferă și în funcție de suprafețele pe care rulăm. O aderență bună avem pe lemn sau metal, spre deosebire de sticla circuitelor din bucatărie sau nisipul de pe plajă. Diferențele între mașini sunt date de viteză, accelerație, aderență și, pentru că nu suntem la ora de

Partea de single player din Micro Machines V4 ne plimbă prin patru divizii valorice, de la Learner la Legend, fiecare cu mai multe cupe, care la rândul lor au trei sau mai multe curse. În total se strâng peste 70 de curse în care trebuie să le venim de hac adversarilor prin orice mijloace posibile. Viața în Micro Machines nu este deloc ușoară, iar de expresia fair play nu a auzit nimeni. Ești doar tu, adversarii și armele de pe traseu pe care trebuie să le folosești în cel mai eficient mod posibil. Dar nu toate cursele sunt învaluite în „violență”. În două cazuri, lupta o duci doar cu cronometrul, mai exact, trebuie să bați un

și noi viața grea. Un start perfect (anunțat de mesajul Great Turbo) care să ne trimită în frunte la cules de arme, energie și alte power-up-uri presărate pe traseu lasă puține șanse

concurenții din jur, iar în aer sau pe porțiunile în care poți zbura din traseu sunt cea mai bună soluție. Power-up-urile întâlnite pe circuitele jocului contribuie din plin la plăcerea de a juca Micro Machines v4, dar o diversitate mai mare ar fi fost bine-venită. Per total, jocul oferă gameplay-ul pe care l-am așteptat cu toții, cu un ritm rapid, un control simplu și, desigur, o mulțime de situații amuzante, în special pe partea de multiplayer. Micro Machines este exact genul de joc în care chiar și atunci când pierzi o faci cu zâmbetul pe buze, iar tastatura sau gamepad-ul răsuflă ușurate că, măcar de data asta, nu e vina lor. Singurul minus e dat de camera care de multe ori îți ascunde efectiv porțiunea de traseu din față, situație în care te bazezi doar pe memorie și instinct și conduci cu speranța că nu urmează o plantație de mine. Nici camera retro pe care o primim drept răsplătă la sfârșitul campaniei single player nu ne scapă de această problemă.

Salutăm scoaterea jocului Micro Machines v4 de la naftalină, însă din păcate nu putem să trecem peste o cameră care ne cam supără, peste aspectul micilor bolizi de la care așteptam mult mai mult sau peste sunetul care din fericire poate fi înlocuit foarte rapid. Pe de altă parte, cursele în multiplayer sunt bestiale și sunt fericit că am re trăit momente asemănătoare celor oferite de jocuri gen Bomberman, Death Rally, Worms Armageddon sau Sensible World of Soccer. Iap... the good old days!

**Bah, mă lăsați
fără baterie!!!**

Cineva nu a sters praful de pe birou

■ **Rzarectha**

Clone Bandits (UT2004)

Într-un viitor apocaliptic, două clanuri războinice își construiesc avanposturi pe ruinele unei baze militare abandonate, dolidora de clone. Cam ciudată premiza tăvălelii din Clone Bandits, fără doar și poate, însă mod-ul este foarte distractiv și deosebit de creativ. Clone Bandits instalează o singură hartă în directoarele lui Unreal Tournament 2004, modul excentric de joc surprinzând din prima clipă, printr-o reușită combinație între CTF și Onslaught. Da, ați auzit bine, echipele luptând pentru controlul unor clone. De fapt, ambele echipe sunt clone și pot cădea pe capete atâta timp cât se pot clona, pentru a se întoarce imediat pe terenul de joacă. Numărul de clone prezente pe hartă este limitat și acestea pot muri. Dacă mor, nu mai

pot fi recuperate. Modul în care pot fi procurate alte clone implică fuga până în baza adversă și furtul clonelor aflate în posesia inamicului. Dacă, ferească Sfântul, jucătorul scapă borcanul cu clone pe jos și nu se îndură nimeni să-l ridice de acolo, acesta dispăre. Altă modalitate de subtilizare a clonelor presupune capturarea așa-ziselor „clone pumps”, într-un mod asemănător capturării nodurilor din Onslaught, care în momentul funcționării la capacitate



Vrem pompaaa!



Și mă opresc, bineînțeles, în stânci...



Iar am intrat în vrie

maximă sug, pur și simplu, clonele adversarului. Normal că inamicul nu va trece manevra cu vederea și va încerca cu orice preț să obțină controlul instalației. Nu în ultimul rând, îl avem pe Moscowboy, o motocicletă motorizată de-o rachetă, dar despre care veți afla mai multe jucând mod-ul care va face obiectul prezenței pe următorul DVD (poate chiar și pe CD) LEVEL.

KIMO

Damnation (UT2004)

Din partea mea, conversiile single player n-au decât să curgă, mai ales dacă aduc originalitate și prelungesc viața unor jocuri îndrăgite. Unreal Tournament 2004 este doar unul dintre ele, jocul bucurându-se de suportul unei comunități care crește văzând cu ochii, chiar și acum, la peste doi ani de la lansare. Iar cu mod-uri precum Damnation, UT2004 va avea cu siguranță o viață lungă și îndestulată. Vrem să ne întoarcem în Vestul Sălbatic? Nicio problemă. Înarmați cu un „bucet” de arme ce funcționează pe aburi, un repertoriu de acrobații și puteri magice, trebuie să dăm cu maleficul dușman mecanizat de pământ. Cum, nu-l știți?

Damnation se desparte de conceptul de joc al UT-ului, aruncându-și jucătorul într-un univers „steampunk fantasy” cu valențe western. Este o experiență unică, un action/adventure ce poate fi jucat atât din perspectivă first, cât și 3rd person, cu un gameplay fără precedent și o lume unică deschisă explorării. Mai exact, mod-ul reușește să îmbine cu succes imersiunea și schimbările



Prima motocicletă cu aburi din istorie

frenetice de gloanțe dintr-un FPS pur sânge, cum ar fi Medal of Honor, cu designul unui joc de aventuri 3d person precum Prince of Persia, cu tot cu puzzle-urile de rigoare. Pe luna viitoare.

KIMO



Arrghhh... tăpile!!!



Curajoși! dau din ciocane



Asaltul morților-vii

În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

AUTOSHOW • 23 Octombrie 2003 • Material exclusiv cu Dacia X90

Toate într-un singur nume

4 mm

AUTOSHOW

Partea a III-a Misiuni, Agenți și Standing

Modurile de a face rost de bani în Eve Online sunt multiple. Dacă misiunile nu sunt neapărat cele mai bune metode, totuși avantajele lor sunt apreciate și verificate. Pentru a putea îndeplini misiuni, va trebui să aveți de-a face cu agenți. Eve Online este alcătuit dintr-o serie de corporații care aparțin NPC-urilor, cu diferite roluri, în general cel recunoscut fiind acela de a menține un echilibru relativ al pieței și de a avea agenți. Corporațiile sunt de mai multe tipuri, de la cele specializate în mining și comerț până la cele care au ca obiect de lucru cercetarea și securitatea. În funcție de tipul corporației, misiunile date de către agenții care le aparțin se încadrează oarecum în domeniul lor de activitate. Spre exemplu, Astral Mining Inc. va avea în marea sa majoritate agenți care dau misiuni din categoriile Distribution și Mining ș.a.m.d. Însă, înainte de toate, să vorbim mai amănunțit despre tipurile de misiuni.

Lămuriri

Eve Online oferă prin agenții specifici un număr impresionant de tipuri de misiuni, ca nume. Însă la bază sunt de fapt cinci tipuri, și anume: Courier, Kill, Mining, Trade și Research. Agenții sunt de mult mai multe tipuri, ca de exemplu Security, Accounting, Personnel, Division, Command, Administration etc. Fiecare dintre acești agenți dă un anumit procent din tipurile de misiuni de mai sus. Spre exemplu, agenții de Security dau 90% misiuni de Kill și restul de alte tipuri. Cei de Administration dau 50% misiuni de Courier și 50% Kill. În tabelul alăturat se poate vedea exact ce proporție de misiuni dă fiecare tip de agent.

Durerea Standing-urilor

În Eve, agenții sunt de cinci niveluri, iar misiunile au un coeficient de dificultate în funcție de nivelul agentului. Evident, și reward-urile cresc în consecință. Însă, nu putem folosi ce agent vrem, deoarece aceștia au niște cerințe care constau în Standing, termen care este unul dintre cele mai importante din această parte a lui Eve. Standing-ul este de fapt calitatea relației pe care o aveți cu corporația din care face parte agentul și, respectiv, cu agentul în sine. După părerea mea, în mod redundant, Standing-ul față de corporație este diferit față de cel al agentului. Însă așa au vrut producătorii. De menționat că mai există un Standing pe nume Security Status care apare sub portret în joc și când vă

	Kill	Courier	Trade	Mining
Accounting	10%	90%		
Administration	50%	50%		
Advisory	34%	66%		
Archives	5%	90%	5%	
Astrosurveying	40%	30%	5%	25%
Command	97%	3%		
Distribution	5%	95%		
Finance	50%	50%		
Intelligence	85%	15%		
Internal Security	95%	5%		
Legal	50%	50%		
Manufacturing	5%	95%		
Marketing	5%	95%		
Mining	5%	85%	10%	
Personnel	80%	20%		
Production	5%	95%		
Public Relations	34%	66%		
R&D *	0%	50%	50%	
Security	90%	5%	5%	
Storage	5%	95%		
Surveillance	95%	5%		

Tipurile de misiuni pentru agenți

logați, însă acela este strict în raport cu Concord și nu are nicio legătură cu Standing-urile față de corporații sau facțiuni. CCP a exagerat rău de tot cu treaba asta, pentru că mai există și Standing-urile față de corporațiile de jucători, care sunt altă treabă deja, cu altă valoare și complet diferite, plus Standing-ul personal față de ceilalți jucători. Și uite așa, suntem în ceață.

Cum alegem

Așadar, pentru a face misiuni față de un agent de nivel 1, avem nevoie de un Standing față de corporația din care face parte. Aici mai intervine un factor numit Agent Quality (AQ). Atunci când ați făcut o misiune pentru un agent, acesta vă va da în schimb un reward în bani, componente și așa-numitele Loyalty Points (LP). Aceste LP sunt foarte importante deoarece agentul va veni cu oferte în schimbul lor, care pot ajunge de la implantate și Faction Blueprints până la Faction Ships. Spre exemplu, pentru peste 500.000 de LP-uri agentul vă poate oferi un Megathrone Navy Issue, al cărui preț pe piață ajunge până la 1 miliard. Cu cât AQ-ul agentului este mai mare, cu atât veți primi reward-uri mai bune și, respectiv, LP-uri mai multe. Însă niciodată un agent de level 1 cu AQ de 20 nu va da reward-uri mai bune decât un agent de level 2 cu AQ -20. Agenții de level 4 dau cele mai bune reward-uri posibile, deoarece, deși există agenți de level 5, CCP nu a implementat încă misiuni de level 5. Însă, probabil vă întrebați cum ajungeți să folosiți acești agenți. Întâi alegeți o corporație și începeți să faceți misiuni de level 1. Fiecare misiune vă va da un anumit plus de Standing față de corporația respectivă și unul față de agent, ceea ce vă va permite să accesați în timp agenți din ce în ce mai buni. De asemenea, fiecare misiune vă va da un Standing relativ față de toate organizațiile de NPC-uri existente în joc, în funcție de relațiile dintre corporații, Imperii etc. Astfel, în timp, veți putea accesa misiuni și de la agenții altor corporații. Pentru a vă crește Standing-ul mai repede, aveți nevoie de skill-urile de social, cele mai importante fiind Social, Connections, Negotiations și Diplomacy. De menționat e faptul că pentru a accesa agenți mai buni, este important Standing-ul față de corporație și nu față de agentul pentru care lucrați.

Important și Storyline

După un anumit număr de misiuni făcute, veți primi una de tip Important, care vă va crește semnificativ Standing-ul. Dacă o faceți, ea va atrage ulterior o misiune de tip Storyline, care are tendința de a vă da pe

tavă un implant sau alte reward-uri foarte interesante. În plus, vă va crește foarte mult Standing-ul. Recomandarea mea este să evitați să nu acceptați misiunile sau să depășiți timpul maxim alocat (nu e vorba de bonus reward aici), deoarece veți pierde enorm de mult status. Practic, o misiune refuzată atrage după sine o pierdere de Standing pentru care va trebui să faceți alte 2-3 misiuni ca să recuperați. O altă modalitate de a obține mai mult Standing, respectiv reward-uri mai bune, este să lucrați pentru agenți din low security space, adică sub 0.5. Spre exemplu, un agent level 4, AQ 16 dintr-un sistem 0.8 dă 3500 LP. Unul din 0.2 va da peste 4500 LP, iar eu am auzit de agenți în 0.0 care dau de ordinul a 10.000 LP. Evident, și misiunile sunt mai grele și în plus va trebui să vă feriți de jucătorii pirăți care vă pot face surprize foarte neplăcute.

Misiuni de Research

Aici nu o să intru prea mult în amănunte. Acești agenți sunt dedicați celor cu skill-uri foarte bune de Science și Industry. Sistemul este diferit, în sensul că veți face cercetarea împreună cu acești agenți. Evident, aveți pe lângă și misiuni de Courier și Trade. Reward-urile sunt foarte bune și constau în Blueprint-uri tech 2, în funcție de tipul de cercetare pe care-l face acest agent – arme, nave, muniție, electronică etc. Însă, după cum spuneam, aveți nevoie de skill-uri serioase pe lângă Standing. Fără ele nici nu veți fi acceptați. Acești agenți aduc probabil sumele cele mai mari de bani. Mai există și misiunile COSMOS, care au reward-uri extrem de bune. Însă agenții COSMOS sunt foarte puțini așa că aveți un pic de tras pentru a face Standing suficient de bun încât să-i puteți folosi.

Concluzie

După această pledoarie care acoperă o mică parte din ceea ce înseamnă misiuni, probabil vă întrebați dacă toată teoria duce undeva. Ei bine, în high-sec, o misiune de agent de Security de level 4 vă poate aduce

Agent Federation Navy și tipurile de agenți pe care această corporație îi oferă

chiar și 100 milioane dacă aveți dropul potrivit. Media este de cam 15-20 milioane de ISK pentru fiecare misiune și rentează dacă sunteți o natură mai pașnică. Însă vă recomand cel puțin un Battleship, deoarece sunt foarte dificile. Eu am reușit să găsesc o serie de fitting-uri care-mi permit să le fac singur, însă de obicei durează și trei ore până

reușesc termin una. În doi însă, se fac mult mai repede și mai ușor.

P.S. Mai există misiunile de curierat pentru jucători, care nu dau Standing, ci doar reward-uri în funcție de cât de important este cargo-ul și de cât de „interesat” este acel jucător care are nevoie de respectivul transport.

■ Locke

Cam la ce să vă așteptați într-o misiune de level 4

Urban Chaos: Riot Response

Scutul și pulanul ce mențin legea

Epoca jandarmului ce menține lanțul viu între primărie și greviști nu s-a terminat. Doar s-a schimbat acum când pulanul a fost înlocuit cu pistolul, iar jandarmul nu mai este acel firav adolescent ieșit de pe băncile liceului, ci un veritabil Chuck Norris urban. Chiar țin minte un moment relativ amuzant, când părinții unui bun prieten se uitau la concertul de la care tocmai venisem și îi căinau pe bieții jandarmi care de abia făceau față valurilor de rockiști care-i asaltau neîncetat cu doleanțe pentru pogo. Și totuși, dacă operatorul ar fi mișcat camera un pic mai spre partea stângă, îl vedea pe protagonistul jocului de față, care testa cu pulanul o geacă de piele, evident pentru a vedea dacă așa ceva ar putea fi folosit și drept costum de protecție standard în cazul unei noi mineriade.

Rocksteady Studios ne aduc pe PS2 un titlu care poate continua o serie de jocuri

violente ca Manhunt sau Punisher, căci exact de o asemenea acțiune avem parte și în Urban Chaos: Riot Response. Bătaie, bătaie și iar bătaie.

Nick Mason este T-Zero

După cum ne spune coperta jocului, Nick Mason este ultima linie de apărare pentru un oraș atacat din toate părțile. T-Zero este unitatea din cadrul jandarmeriei locale, care a primit cele mai noi cotiere și genunchiere, iar Jackie Chan le-a dat câteva lecții de chineză prin telefon. Brusc, aceste elemente devin hotărâtoare în momentul în care orașul se confruntă cu o criză puternică de personalitate, iar găștile formate din diferiți băiețași de cartier încearcă să-i ofere o strălucire nouă. Tu, adică Nick Mason, ești trimis pe străzi pentru a liniști un pic atmosfera și a împărți niște peroxid de sodiu cartieriștilor, într-o încercare disperată de a opri ravagiile din farmaciile care se opun curentului „suvițe blond natural” foarte la modă în discotecile ce se respectă.

La începutul jocului, o venerabilă prezentatoare de știri de la Channel 7 News ne pune la curent, pe parcursului unui reportaj de aproape un sfert de oră, cu toate schimbările prin care trece orașul, câți bani a costat echipamentul de protecție pentru unitatea T-Zero și cât de mândră este că și ea plătește taxe, astfel cotizând cu jumătate de pulan sau poate chiar o vizieră pentru vitejii apărători ai legii. Această individă face parte din latura cea mai stresantă a jocului, știrile fiind cele care fac trecerea dintre misiuni. Niciodată nu țin mai puțin de zece minute și niciodată nu spun nimic. Nici măcar cum e vremea la mare sau cât mai e un ou.

Bucurându-se de ciudatul sistem de control dintr-un FPS de pe console, jocul poate fi un pic frustrant la început

până te obișnuiești cu toate cele, dar după ce ai prins care este șpilul, nu o să te sature de acest joc. Tot ce vei face va fi să omori băieți cu ciuf în frunte, după cum te taie capul. La sfârșitul fiecărei misiuni, vei avea parte chiar și de o statistică de unde vei afla ce fel de om ești. Preferi să tragi numai la cap atingând un record de headshot-uri? Lumea te va ști de francitor. Te duci călare peste ei și îi pălești cu scutul până nu mai rămâne nimic din ei? Ai devenit un om brutal, ocolit de lume și urât



de colegi. Te folosești de zapper-ul ăla cu care te curentează milițienii? Lumea o să înceapă să-ți cumpere tricouri roz și o să te întrebe zâmbind de ce nu îți faci fundițe și nu îți schimbi numele în Mary. În funcție de modul în care o să te ocupi de fiecare situație în parte, vei primi în timp ustensile noi de pe ramura ta de activitate pentru a-ți face munca mai ușoară.

O baie de sânge

Per total, jocul este o veritabilă baie de sânge, unde fiecare va putea să se dezlanțuie furios pe răufăcătorii care aduc Saigonul aproape de casele noastre și să ducă la bun sfârșit o misiune fără să se teamă de acuzațiile nedrepte de violență gratuită de care fiecare polițist cu bun simț se ferește ca de dracu'.

■ Koniec

- **Producător:** Rocksteady Studios
- **Distribuitor:** Eidos
- **Ofertant:** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **Calitate** ★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution
Tel. 021-408.30.90

Tourist Trophy

Plăcerea de a sări peste ghidon

După ce în vremurile de altădată dădeam MotoGP ca disperării pe aici prin redacție, când Locke se supăra că eu și Mitza găseam tot timpul trasa ideală, iar el experimenta încă traseul după ce noi terminam cursa, moda cu jocul de-a motocicletă s-a cam dus. Singurul simulator serios de dat cu motorul era doar MotoGP, dar fiecare varianta nouă a jocului era la fel ca cea dinainte, doar că mai primea câte o cifră în

Acum a ieșit Tourist Trophy. Când m-a rugat Rzarectha să scriu două jocuri de consolă, dintre care unul se cheamă Tourist Trophy: The Real Riding Simulator, am crezut că este un simulator de călărie. Am tresărit de bucurie, i-am

are o foarte mare lacună prin lipsa unui sistem de campionat, dar arată atât de bine, am tras repede o fugă pe autostrada internetului și am căutat detalii despre joc. Grand Turismo. Da, jocul folosește același engine ca și jocul de consolă pe care eu încă îl țin în Top 5 din punct de vedere grafic. Tourist

Trophy este varianta pe două roți a foarte cunoscutului simulator, dar din nefericire îi lipsește substanța acestuia.

După ce am încercat o serie de motoare, care mai de care mai șugubețe, cu tot

dat un cot lui cioLAN și i-am zis „hai bă să te dau cu calu”, doar că am folosit niște cuvinte mai urâte.

Bă, a mea nu oprește!

După ce ne-am instalat în fața consolei și am pornit jocul, ne-a trosnit: nu era cu cai! În secunda doi, cioLAN a trântit o zicală despre dumnezei și paragladine, s-a ridicat și mi-a zis că dacă îl mai momesc vreodată cu un lipițan, nu mă mai ia niciodată la vânătoare de raci. Rămas singur pe baricade lângă consolă și la fel de dezamăgit ca și bunul meu prieten, am pornit cu pași înceți spre o cursă. După ce am băgat de seamă cu stupoare că nu există niciun fel de campionat, cursă pe puncte sau niciun altfel de mod de joc care să mă fac să vreau să câștig și eu ceva, am pornit la alegerea motocicletei. Măcar aici am avut de unde alege, deoarece sunt destule modele pe gustul fiecăruia. Dacă vrei, poți opta chiar și pentru un amărât de scuter, cu care să te pui plin de vitejie pe linia de start. Dar cu toate că sunt scutere, nu sunt chopper-e. Cu toate acestea, sunt câteva cruiser-e cu care te poți minți că parcă ar semăna cu un Harley.

După ce am trecut de meniuri, a venit surpriza. Jocul arată fantastic de bine. Stupefiat de un joc care din meniuri nu m-a impresionat foarte mult, iar la moduri de joc



Oricum pierdeți, de ce mai veniți după mine?!

coadă și două tipuri noi de Honda. Așa că ne-am dat pe altceva. Mai câte un MMO, mai câte o bere, mai câte un Bomberman. Dar eu tot timpul am avut MotoGP-ul instalat. Odată la ceva vreme, după ce veneam de p-afară, unde mai trecea câte un nebun cu cinșpe mii la oră pe lângă mine și toate gagicile începeau să chicotească, spiritul aventurier se trezea în mine și simțeam nevoia de ceva periculos. Așa că mă duceam acasă, deschideam calculatorul, îmi puneam mănușile și porneam MotoGP-ul pentru o cursă sau poate două.

felul de acrobații, Rzarectha m-a provocat la un duel. Cum până atunci nu îmi dădusem silința să scot timpi frumoși, mai ales că dacă nu pot ieși campion nici nu mă trăgea așa, nu îmi dădusem seama de ceva. Motoarele astea au nevoie de o distanță foarte mare pentru a se opri și nu știu să ia curbe. Bulversat un pic de acest lucru, am tăcut din gură, dar asta doar până când Rzarectha a scăpat printre dinți o înjurătură deoarece pentru a cincea oară a căzut într-o curbă, pentru că motorul lui nu avea cursa destul de mare la ghidon. După ce am răs copios de skill-urile fiecăruia am lăsat jocul baltă deoarece în afară de felul în care arată, nu este nimic de capul lui.

Prezentator gay

Pe lângă ceea ce am spus mai sus, trebuie să mai adaug un element adus în atenția noastră de colegul cioLAN. Individul care patrulează prin meniuri îmbrăcat în costumele acelea fantastice de piele pentru a le prezenta cât mai sugestiv o face într-un mod deloc demn de un biker fioros. Modul în care mișcă din mâini, din dorsal și din restul anatomiei m-a făcut să cred că mă uit la un Gaultier cu cască.

■ Koniec

- **Producător:** Polyphony Digital
- **Distribuitor:** Sony
- **Ofertant:** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **Calitate** ★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution
Tel. 021-408.30.90

Talkman

Deși nu fac parte dintre cei pasionați de console, totuși hand-held-urile îmi sunt tare la îndemână și m-am atașat de ele, în special de PSP. Nu cred că trebuie menționată utilitatea lor în cazul în care călătorești foarte mult. Însă situația de față este mai specială, pentru că avem un softuleț-joc, pe nume Talkman, care profită tocmai de faptul că orice om normal care deține un PSP o să-l aibă tot timpul în buzunar. Talkman îndeplinește o mulțime de funcții utile pentru cei care călătoresc mult în străinătate. El este un ghid excelent care înlocuiește cu succes șase ghiduri de conversație pentru șase limbi. Dacă vă aflați

de exemplu în Germania, nu știți decât engleză și căutați un anume magazin, veți selecta întrebarea din meniul corespunzător, iar păsăroiu albastru va vorbi în germană pentru dumneavoastră. Talkman mai conține un microfon cu care puteți face și alte lucruri. Spre exemplu, puteți întreba vocal, iar softul va încerca să ghicească ce ați vrut să ziceți și vă va arăta o listă cu întrebările pe care bănuiește el că vreți să le puneți. De asemenea, puteți înregistra întrebări, pe care să le activați când aveți nevoie.

Talkman vă va oferi o modalitate de a vă salva întrebările favorite pentru o accesare mai rapidă. Ce să mai zic, o bijuterie minunată... pentru cei cu multă răbdare. Cred că deja mulți se întreabă cum de poate face PSP-ul atâtea lucruri, dat fiind că tehnologia este totuși limitată. Răspunsul e că le face mai încet și aceasta e cea mai mare problemă a

acestui program. Interlocutorul dumneavoastră va trebui să aibă extrem de multă răbdare deoarece timpii de încărcare sunt destul de mari și dacă nu sunteți foarte familiarizați cu meniurile... mai bine învățați limba. Totuși, Talkman este foarte util mai ales că are și opțiunea de a vă învăța câteva fraze esențiale, doar, doar vă veți descurca singuri.

■ Locke

- Producător Sony
 - Distribuitor Sony
 - Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
 - Calitate ★★★★★
- Consolă PSP oferită de Best Distribution,
Tel. 021-408.30.90



Câștigătorii lunii iunie

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul Onimusha 3 a fost câștigat de către Buligan Claudia Cornelia din Alexandria.

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Black and White 2: Battle of Gods a fost câștigat de către Ursescu Ivana-Elena din București.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Matei Florin Eugen din Ploiești a câștigat un Nomad's Pad Mini 2.

La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul München: Apostol Teodor din Ploiești, Truță Vasile-Stelian din Toplița, Birta Radu Mihai din Aleșd, Dobrotă Silviu din Buzău și Șcrea Florin din Turnu Severin.

Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (diana_calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).



DA,
doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL PAGINI WEB	10,40 lei		
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL Iunie-Iulie 2006	10 lei		
CHIP SPECIAL SECURITATE	10,50 lei		

NOU!!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. _____

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

DA, doresc un
ABONAMENT la
revista LEVEL, pe

Perioada	Preț revistă cu CD/DVD	Preț abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	81 lei noi/ (810.000 lei)	50 lei noi/ (500.000 lei)
12 luni	162 lei noi/ (1.620.000 lei)	90 lei noi/ (900.000 lei)

cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna: _____

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. _____

Am mai fost abonat, cu codul _____

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr.

RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

best
distribution

Câștigă jocul Prey

Cine este distribuitorul jocului Prey?

- a. CDV Entertainment ☐
- b. Vivendi Universal ☐
- c. 2K Games ☐

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Prey din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 septembrie 2006.



HARDWARE

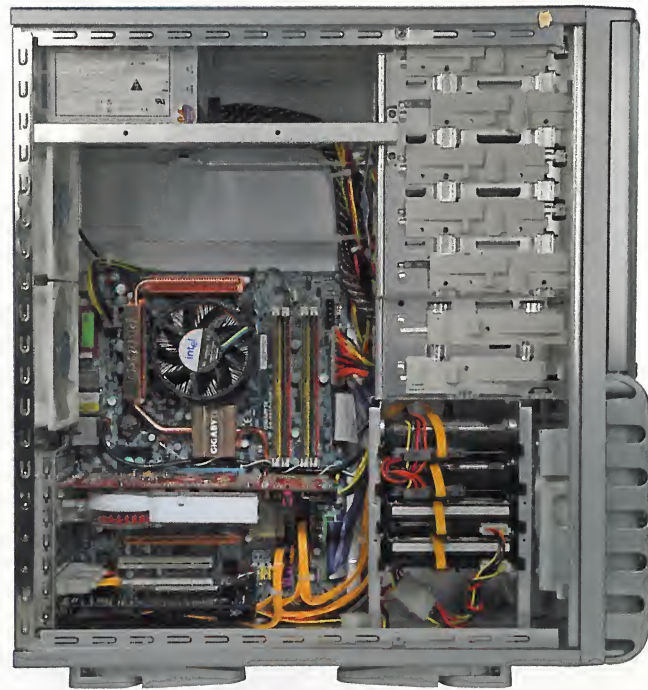
Ultra Graphics XV

Mai multă putere, mai multă grafică

Acum câteva luni, peste tot se vorbea numai de extraordinarele procesoare pe care cei de la AMD au reușit să le producă. Că dual-core-ul lor merge de bubuie, că au zeci de mii de megaherți, un consum de energie foarte mic, prețuri puțin mai mari și așa mai departe. La acel moment, acesta era principalul subiect de discuție. Nu după foarte mult timp, au apărut și celelalte păreri. „Da, ăia de la Intel ce fac? Au adormit? Chiar nu sunt în stare să scoată și ei ceva mai capabil?” Adevărul e că atunci nimic de la Intel nu putea să bată deja laudatele procesoare AMD. Acum situația s-a mai schimbat. Cineva nu a stat chiar degeaba, a pus mâna pe creion și a desenat noi schițe. Pentru sistemele desktop au apărut procesoarele Conroe, ce sunt cotate ca fiind pe locul doi ca performanță din noua familie Core 2 Duo. Pentru a vedea exact despre ce este vorba, s-a născut sistemul Ultra Graphics XV, ce are la bază un astfel de procesor Intel Core 2 Duo E6700 ce rulează la frecvența de 2,67 GHz. Pentru a nu crea vreun disconfort auditoriului, sistemul a fost foarte bine pus la punct din toate punctele de vedere. Structura piramidei este susținută de Gigabyte, cu cea mai nouă placă de bază, GA 965P-DQ6. Aceasta este model „quad” cu o dotare excepțională: quad cooling, quad BIOS, quad

e-SATA 2, quad core ready, sloturi quad DDR2 etc. Fiind vorba de un sistem grafic, nici nu s-a pus problema să apară o placă video mai puțin performantă decât ATI Radeon X1900XT. Pentru că diverse aplicații și mai nou și jocuri au nevoie de o sumedenie de date, memoria sistemului totalizează 4 GB, împărțită exact între 4 module Corsair Value ce rulează la o frecvență de 667 MHz. La capitolul stocare vorbim de o valoare totală de 1,8 terra (TB) rezultată din cele patru hard diskuri legate într-un RAID 0 format din două HDD-uri Seagate 7200.8 de 400 GB și două modele Hitachi Deskstar 7K500 de 500 GB. Pentru cine e interesat de partea audio, sunetul este redat de o placă Creative X-Fi Xtreme Fidelity.

Ca să vă faceți unele calcule despre ceea ce rezultă din această mașinărie de ultimă oră, vă dau drept coordonate valorile de 353 de puncte obținute în SysMark 2004, respectiv 30,7 secunde în CineBench 2003. Dacă insistați să o dăm pe jocuri, obținem clar 74 de fps-uri în jocul F.E.A.R. în condițiile în



care detaliile au fost date la maximum, iar rezoluția a fost setată la valori de 1280 cu 1024, legată cu 4x la AA și 16x la AF.

Toată această mașină de luptă a fost „ambalată” într-o carcasă Gigabyte 3D Aurora Silver.

- Ofertant: Ultra PRO Computers
- Telefon: 031-402.22.92
- Preț: 3352 EURO (fără TVA)

telecomenzilor este destul de mare: televizorul, DVD playerul, video recorderul, sistemul audio, camera video, PC-ul și lista poate continua... de ce nu, chiar și jaluzelele sau lumina ambientală? Nu, nu glumesc, aceste lucruri chiar sunt posibile. Ei bine, doar cu Logitech Harmony 555 toate acestea pot fi controlate, configurate sau setate în ce mod doriți. Este o telecomandă universală, ce are posibilitatea de a fi programată în funcție de ceea ce vreți să faceți. În mod normal, pentru a viziona un film de pe DVD trebuie să apăsați vreo 5-6 butoane, de pe vreo trei telecomenzi. Cu această telecomandă e suficient să apăsați unul singur și se pornește televizorul, trece în modul video, pornesc DVD playerul și sistemul audio. Mai rămâne să apăsați „play” și să reglați volumul. Toate acestea dintr-un singur device. Programarea telecomenzii nu e o treabă foarte grea. Din moment ce ați conectat-o la PC prin USB, cu ajutorul unui program propriu se pot configura toți parametrii unei anumite



Logitech G3 Laser Mouse

Clasic, dar modern în același timp

Din moment ce Logitech va continua să lanseze pe piață modele de mouse-uri din ce în ce mai variate, nici noi nu ne vom abține de la a le încerca. G3 se numără printre noile apariții la acest capitol. Este un mouse clasic ce poate fi utilizat atât de stângaci, cât și de dreptaci, și oferă posibilitatea de a modifica rezoluția senzorului laser chiar în mijlocul unui joc. Cei care preferă genul de jocuri cu pac-pac vor fi cei mai încântați de această funcție. Dotat cu un senzor laser, acest mouse poate funcționa fără probleme pe orice fel de suprafață pe care este „obligat” să circule.

- Ofertant: Ultra PRO Computers
- Telefon: 031-402.22.92
- Preț: 58 EURO (fără TVA)



Iiyama ProLite E1900S-B1

Ușor, stilat și cu un design deosebit

Un monitor deosebit care nu dezmințe nici de această dată numele companiei care l-a realizat. Iiyama ProLite E1900S-B1 este un monitor TFT de 19 țoli, cu un timp de răspuns de 8 milisecunde și cu o rezoluție nativă de 1280 cu 1024 pixeli. În afara conectorului clasic D-Sub, acest monitor mai dispune și de unul DVI pentru conexiune digitală. Imaginea afișată este foarte plăcută și nu deranjează chiar și după mai multe ore de lucru. Pentru cei care preferă să nu își încarce biroul cu lucruri inutile, acest monitor dispune și de un set de boxe, nu foarte puternice, suficiente cât să ascultați muzică în surdina și să nu îi deranjați pe cei din jur.

- Ofertant: Magway Impex
- Telefon: 021-210.38.33
- Preț: 275 EURO (fără TVA)



Microtek ScanMaker s430

Mai colorate, mai vii, mai pline de viață

În momentul de față, toată lumea se fâșie de colo, colo cu camerele digitale. Totuși, să știți că există încă fotografi care preferă calitatea unei fotografii clasice, pe film. Indiferent dacă vă mai numărați printre ei sau nu, apare la un moment dat nevoia de a digitaliza anumite documente, fie ele fotografii sau nu, pentru a fi folosite în diverse locuri. Un scanner poate realiza acest lucru fără nicio problemă, însă ceea ce face modelul Microtek ScanMaker s430 este departe de ceea ce ne-am gândit. Senzorul său CCD este capabil să ne ofere imagini la rezoluții maxime de 9600 x 4800 dpi, în condițiile în care adâncimea de culoare atinge valoarea de 48 de biți. Pentru a scana o fotografie la o asemenea rezoluție este nevoie de foarte mult timp chiar dacă portul utilizat pentru transferul ei este unul de tip USB 2.0. Scannerul dispune de cinci butoane ce permit realizarea anumitor task-uri fără a mai fi nevoie să umblați aiurea prin meniurile unor aplicații.

- Ofertant: M.G.T. Educațional
- Telefon: 021-232.88.94
- Preț: 170 EURO (fără TVA)



iPod Nano - 4 GB

Pe cât de mic, pe atât de râvnit

Deși ușor eclipsat de frații săi mai mari, modelul Nano mi se pare excepțional de bine realizat. Este incredibil de mic, foarte subțire, nu trage deloc la cântar și poate stoca până la 4 GB de muzică. Despre calitatea audio, nu prea am ce adăuga. La acest capitol, toată gama iPod este laudată peste tot. Totuși, există și mici nemulțumiri. Deoarece este atât de mic, foarte mulți au tendința de a-l vedea ca fiind foarte sensibil și fragil. Ei bine, nu pot să contest acest lucru. Poate doar dacă ar fi ținut în huse l-am mai proteja cât te cânt. În orice caz, și acest model de player se bucură de o sumedenie de accesorii create special pentru a vă face călătoriile mult mai plăcute.

- Ofertant: Ultra PRO Computers
- Telefon: 031-402.22.92
- Preț: 408 EURO (fără TVA)

Linksys Wireless-G USB Adapter

Transfer de date fără griji

Pentru a vă conecta la o rețea wireless aveți nevoie doar de un astfel de device. În cazul în care computerul vostru nu dispune de o placă de rețea și pur și simplu nu aveți chef să îl desfaceți pentru a vă monta una, există întotdeauna soluția externă. Un port USB, un driver instalat și you're back in business. Nici măcar nu are nevoie de alimentare externă. Avantajul major al acestui device este antena mult mai performantă decât alte device-uri asemănătoare. Acest lucru este foarte util atunci când PC-ul respectiv este plasat într-o zonă cu un semnal foarte slab și nu prea există alte mijloace de a-l conecta la net.

- Ofertant: Key Soft SRL ► Telefon: 021-202.40.80
- Preț: 160 RON

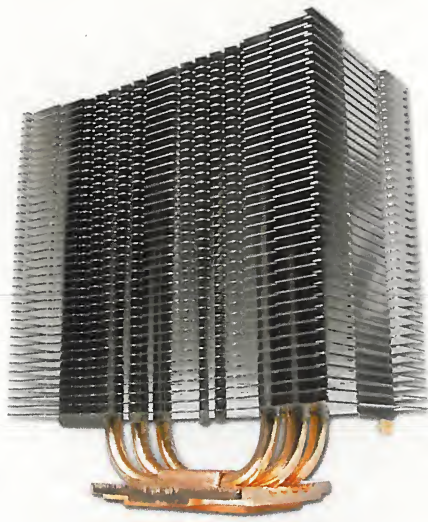


Thrustmaster Nomads' Pack Deluxe 2

Nu strică să fii prevăzător...

Printre lucrurile pe care le luăm cu noi când mergem în vacanță încep să se numere și laptopurile. Ne oferă foarte multe lucruri și, câteodată, pot fi de un real folos când afară nu e o vreme tocmai bună. Din acest motiv, cei de la Thrustmaster oferă acest „pachet” deluxe, special pentru călătorii. Totul începe cu o geantă foarte comodă cu dimensiunile de 41 x 28 x 6 cm, realizată dintr-un material foarte rezistent, ce are rolul de a feri laptopul de eventualele intemperii. Aceasta conține un mini-mouse pentru cei care nu se pot obișnui cu touch-pad-ul laptopului, un pad numeric foarte util atunci când ne organizăm partea financiară și, nu în ultimul rând, un adaptor pe USB cu care ne putem reincărca diferite tipuri de telefoane mobile.

- Ofertant: UbiSoft România, ► Telefon: 021.569.06.00, ► Preț: 42 EURO (fără TVA)



Noctua NH-U 12

Cu temperatura nu-i de joacă

Vine vara, bine-mi pare, eu mi-am luat un cooler mare. Hmm, uneori când afară trece lejer de 35 de grade, parcă stai și de gândești ce pârjoală o fi pe săracele componente din calculator. Cel mai asuprit este săracul procesor, care țipă din toți pinii după o gură de aer mai rece. Pentru procesoarele Intel pe socket-urile 478 sau LGA 775 ori pentru cele AMD K8, cei de la Noctua pun la dispoziție un cooler din aluminiu, cu o bază din cupru conectată prin intermediul a șase heat-pipe-uri. Montând pe el un ventilator de 120 de milimetri, nivelul zgomotului și temperatura procesorului scad drastic. Aveți însă foarte mare grijă la montaj. Cele 700 de grame pe care le are acest cooler pot pune mari probleme dacă nu este strașnic „ancorat”.

- Ofertant: Top Quality Computers ► Telefon: 021-233.11.63 ► Preț: N/A

Akasa Combo Card Reader

Multi și ultra card reader

Dacă obișnuieți să lucrați cu foarte multe device-uri mobile, de cele mai multe ori informațiile vor fi stocate pe diferite tipuri de carduri de memorie. Pentru a reuși să le accesăm pe toate, putem apela la un astfel de card reader, ce nu are nici cea mai mică jenă în a ne oferi pe tavă toate informațiile adunate de pe carduri. Acest cititor dispune de cinci sloturi în care pot fi introduse o gamă foarte variată de modele de carduri, iar în cazul în care situația o cere, se pot face și transferuri de date și între ele. Card reader-ul este compatibil atât cu portul USB 1.1, cât și cu cel 2.0

- Ofertant: PC Coolers, ► Telefon: 021-323.99.49, ► Preț: 23 EURO (fără TVA)



Canon MV960

Fii propriul tău regizor

Atunci când ești în concediu cu prietenii sau familia, dorești ca anumite momente să fie păstrate pentru foarte mult timp. Cu ajutorul unei camere video, acestea pot fi înregistrate fără probleme. La ora actuală, tehnologia permite o groază de lucruri. De exemplu, acest model de la Canon este capabil să ofere un incredibil zoom optic de 25x. Evident, la această valoare imaginea ar fi complet indescifrabilă și plină de tremurici dacă nu ar fi stabilizatorul de imagine. Camera video MV960 este foarte ușor de folosit mai ales că majoritatea operațiilor se fac cu ajutorul a doar șase butoane. Imaginea înregistrată de cameră este de format 16:9, wide, însă prin apăsarea unui buton se poate trece la formatul 4:3. Ecranul LCD pe care îl are camera în dotare are o diagonală de 2,7". Datorită contrastului său foarte bun, se pot urmări imaginile chiar și în condiții de iluminare foarte puternică. FOCUSUL este automat, însă la cererea utilizatorului acesta poate fi trecut și în modul manual.

- Ofertant: Tornado Systems
- Telefon: 021-206.77.77
- Preț: 407 EURO (fără TVA)



Trendnet ClearSky Bluetooth VoIP Phone Kit

Costuri foarte mici pe telefonie... wireless

Unul dintre cei mai mari furnizori de telefonie online este Skype. În condițiile în care numărul de utilizatori ai acestui serviciu crește considerabil, foarte multe companii încearcă să ofere soluții pentru a crea condiții din ce în ce mai bune de comunicare. Chiar și cei de la Trendnet au reușit să pună la dispoziție un telefon aparent asemănător cu modelele DECT, singura diferență fiind că folosește Skype. Conectarea la PC se face prin Bluetooth, permițând astfel o comunicare mult mai plăcută fără a fi nevoie să mai stăm în fața PC-ului. Distanța maximă pe care ne putem deplasa este de 100 de metri.

Telefonul dispune și de un ecran cu ajutorul căruia putem naviga mult mai ușor prin meniuri sau prin aceeași agendă telefonică pe care o folosim și pe Skype.

- Ofertant: Depozitul de Calculatoare, ► Telefon: 021-313.78.42
- Preț: 70 EURO (fără TVA)



Asus WL-500g Premium

Nu mai este suficient un banal router

Din ce în ce mai multă lume își pune problema conectării propriului PC la internet. Există diferite device-uri care realizează acest lucru foarte simplu și elegant. Printre acestea se numără și router-ul wireless de la Asus, ce are câteva plusuri. Printr-un procedeu foarte simplu i se poate atașa un HDD extern și datorită opțiunii Download Master, se pot programa download-urile de pe internet astfel încât să nu mai fie necesar ca acestea să se efectueze pe PC sau laptop. Ca un router profesional ce se vrea a fi, printre duzinele de opțiuni legate de securitate, de management și așa mai departe, se găsește și o secțiune ce are un impact foarte mare asupra lățimii de bandă ce poate fi asignată diferiților utilizatori. De asemenea, celor care se conectează wireless li se mai pun la dispoziție și alte tehnologii ce au ca rezultat îmbunătățirea calității semnalului și creșterea distanțelor de la care aceștia se pot conecta. Singura condiție ce trebuie îndeplinită pentru a profita de acestea este legată de compatibilitatea între receptorul wireless al clientului și acest router Asus.

- Ofertant: Asus România ► Telefon: N/A Preț: N/A



Pinnacle PCTV Hybrid Pro Stick

Mic, ușor și... digital

Cei de la Pinnacle mai au modele de tunere TV pe USB, însă niciunul nu se compară cu acesta. Este de dimensiunile unui pen drive, foarte ușor și poate recepționa atât canalele obișnuite, cât și pe cele transmise digital. În curând și la noi se va emite terestru semnal digital, așa că nu strică să vă puneți puțin la punct. Calitatea imaginii este foarte bună în condițiile în care nu sunt în zonă prea mulți paraziți, eh, analogul bată-l vina. Indiferent că e vorba de un PC sau de un laptop, aplicația ce însoțește acest tuner este clasică pentru cei de la Pinnacle. Printre altele, se oferă o grămadă de opțiuni legate de înregistrare, programare, time shifting etc., iar canalele ce au și serviciul Teletext pot fi de asemenea la mare căutare. Datorită unui modul de Fast Teletext integrat în tuner, accesarea informațiilor oferite prin intermediul acestui serviciu se poate face foarte rapid. Navigarea se face fie din mouse, fie cu ajutorul unei mini telecomenzi de care dispune tunerul.

- Ofertant: Ultra PRO Computers ► Telefon: 031-402.22.92
- Preț: 89 EURO (fără TVA)

Ciocan sau nicovală?!

Oricâtă putere de calcul ar avea, PC-urile sunt proaste de dau în gropi. Știu, e puțin exagerat, însă în toată această afirmație există un adevăr. Dacă nu am fi noi, cei cu creierul și cu gândirea, nu prea ar fi utile, ar putea fi niște obiecte de expoziție, bibelouri. Dar lucrurile nu stau așa, oamenii le-au dezvoltat atât din punct de vedere hardware, cât și software și ne putem bucura de adevărate mașinării multimedia. Lucrurile nu se vor opri aici, așa cum nu s-au oprit nici în urmă cu 10, 20 sau mai mulți ani. Încă de la începuturile erei computerelor personale, printre device-urile care nu au suferit modificări semnificative se numără și tastaturile. Nu trebuie să mă limitez la aspecte legate de ergonomie sau la alte funcții suplimentare, ci strict la ceea ce fac ele. Tastatura este prima poartă ce îți permite să intri în contact cu lumea virtuală, cu cea imaginară. Aceasta este primul element care ne permite să interacționăm cu mașinăriile. Abia în urmă cu câțiva ani au început „lucrările” la un nou limbaj de comunicare realizat prin semnale audio, adică prin comenzi vocale. Dacă se va duce la un bun sfârșit acest grandios și complicat proiect, care nu ar putea să pună atâtea probleme încât să fie abandonat, accesul „online” va cunoaște un nou boom pe plan mondial. Există un număr enorm de persoane foarte reticente, conștiente de avantajele pe care le-ar putea obține cu noul limbaj, cărora li se pare foarte complicat să tot alerge cu degetul după fiecare literă, să lucreze cu mouse-ul și să se rătăcească în hățișuri de programe. De aceea sunt de părere că acel proiect care într-adevăr va funcționa și care nu va avea dificultăți în a recunoaște diferite accente și timbre audio ale oamenilor va reuși să scoată aceste tastaturi la pensie.

Trusa de scule pentru gaming

Tastatura unui computer, după cum am mai spus, este un periferic extrem de important. Dar, dacă o luăm la „puricat”, nu ne alegem decât cu un pumn de butoane, cu forme ce variază de la model la model. Altfel spus, mai nimic, niște porcărioare. Fiecărei litere din alfabet în parte îi este alocat un astfel de buton. La apăsarea uneia sau altele sau în combinații, PC-ul trebuie să reacționeze. Pentru acest lucru este nevoie ca respectivul calculator să fie ori pe aceeași lungime de undă cu persoana din fața lui, ceea ce este foarte greu, aproape imposibil, fie să dispună de un sistem care să și înțeleagă comenzile pe care noi le scriem. Acesta s-a pus la punct încă de la începuturi odată cu apariția primelor sisteme de operare.

Ceea ce folosim noi la ora actuală sunt așa-numitele tastaturi QWERTY, foarte răspândite datorită layout-ului englezesc. Există însă foarte multe altele care diferă în funcție de țări sau limbi, cum ar fi de exemplu țările asiatice, unde se folosesc simboluri în loc de litere.

De-a lungul timpului, tastaturile au fost nevoite să evolueze, dar pentru că nu se putea interveni asupra tastelor de bază, tot timpul au fost adăugate altele noi. Printre acestea se numără tastele cu funcții legate strict de internet, apoi au apărut cele multimedia, ce permit controlul aplicațiilor audio-video și al sunetului, pentru ca în momentul de față să apară

alte butoane pentru cei care folosesc PC-ul și pentru joacă. Aici încă nu s-au trasat clar limitele deoarece jocurile sunt foarte variate din punct de vedere al genurilor. Pentru a fi pe gustul a cât mai mulți jucători, unii producători au ales să suplimenteze simțitor numărul de taste „speciale”, pentru a putea fi asignate ulterior în funcție de jocurile folosite. Alții au încercat să ofere layout-uri interschimbabile: când scrii sau lucrezi e tastatura obișnuită, iar când treci la joacă o transformi într-un centru de control foarte ușor de folosit, cu taste mai puține și mai viu colorate. Oricum, există modele de tastaturi cu elemente ajutătoare cum ar fi iluminarea tastelor pe timp de noapte sau atașarea unui ecran LCD sau a altor accesorii ce au menirea să ușureze „munca” utilizatorului.

Testele efectuate cu aceste tastaturi au cuprins diverse activități printre care comportamentul și feeling-ul în câteva jocuri mai noi și de genuri diferite. Nota finală a rezultat din notele obținute la categoriile performanță, dotare și ergonomie. Ponderea fiecăreia a constat în 45% pentru performanță, 35% pentru dotare, 15% la ergonomie, iar ultimii 5% au fost acordați în funcție de dotările fiecărei tastaturi cu privire la prezența unui manual, a unui CD cu driver-e sau a altor elemente.

■ Bogdan S

#1 Logitech G15

Sincer să fiu, aveam o mică presimțire că această tastatură va obține un rezultat bun, chiar foarte bun. Ca orice produs care și-a câștigat foarte mulți fani într-un timp atât de scurt, automat a primit o grămadă de „feature-uri” noi. De exemplu, mulți gameri iscusiți într-ale programării au completat lista oficială de programele ce au ca scop afișarea de informații pe ecranul său LCD. La ora actuală se pot găsi destule add-on-uri „custom” pentru cele mai în vogă jocuri. Avantajul acestui ecran este faptul că poate oferi informații suplimentare despre propriul sistem sau din diverse jocuri fără a mai fi nevoie să umblăm cu alte programele sau să căutăm de nebuni prin meniuri. G15 oferă și un feeling foarte plăcut, suportul

pentru mâini fiind acoperit cu un fel de material cauciucat ce conferă o senzație mult mai plăcută mâinilor. Surplusul de taste „G” este foarte bine-venit. De asemenea, și iluminarea întregii tastaturi creează o atmosferă foarte plăcută pe timp de seară, mai ales că intensitatea este reglabilă. Fiind vorba

de un model pe USB, cei de la Logitech au profitat din plin de acest lucru, incluzând în tastatură și un hub USB. Acesta pune la dispoziție două extra porturi USB în care se poate conecta la PC orice device ce necesită o astfel de conexiune.

Specificații:
Conectare: USB
Suport Mâini: DA
Taste Iluminate: DA

Nota LEVEL: 9,81, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 75 EURO (fără TVA)



#2 Genius ErgoMedia 700



Specificații:
Conectare: PS2/USB
Suport Mâini: DA
Taste Iluminate: NU

Nota LEVEL: 9,28, Ofertant: Depozitul de Calculatoare, Preț: 17 EURO (fără TVA)

#3 Saitek Gamers Keyboard



Specificații:
Conectare: USB
Suport Mâini: DA
Taste Iluminate: DA

Nota LEVEL: 8,63, Ofertant: PC Coolers, Preț: 50 EURO (fără TVA)

#4 ZBoard Gaming US Edition



Specificații:
Conectare: USB
Suport Mâini: DA
Taste Iluminate: NU

Nota LEVEL: 8,59, Depozitul de Calculatoare, Preț: 27 EURO (fără TVA)

#5 Genius SlimStar 310



Specificații:
Conectare: PS2
Suport Mâini: NU
Taste Iluminate: NU

Nota LEVEL: 8,03, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 14 EURO (fără TVA)

#6 Sweex Multimedia CMPS-KB006



Specificații:
Conectare: PS2
Suport Mâini: NU
Taste Iluminate: NU

Nota LEVEL: 8,03, Ofertant: Vitacom Electronics, Preț: 6 EURO (fără TVA)

#7 Chicony KB-0402



Specificații:
Conectare: PS2
Suport Mâini: DA
Taste Iluminate: NU

Nota LEVEL: 7,89, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 7 EURO (fără TVA)

#8 Chicony KB-0420



Specificații:
Conectare: PS2
Suport Mâini: NU
Taste Iluminate: NU

Nota LEVEL: 7,2, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 14 EURO (fără TVA)

#9 Turbo-Matrix Office Keyboard



Specificații:
Conectare: PS2
Suport Mâini: NU
Taste Iluminate: NU

Nota LEVEL: 6,65, Quartz Computer, Preț: N/A

#10 Sweex SlimLine Multimedia



Specificații:
Conectare: PS2/USB
Suport Mâini: NU
Taste Iluminate: NU

Nota LEVEL: 6,49, Vitacom Electronics, Preț: 15 EURO (fără TVA)

LOC	1	2	3	4	5
Marca	Logitech	Genius	Saitek	ZBoard	Genius
Model	G15	ErgoMedia 700	Gamers Keyboard	Gaming US Edition	SlimStar 310
Ofertant	Ultra PRO Computers	Depozitul de Calc.	PC Coolers	Depozitul de Calc.	Ultra PRO Computers
Telefon	031-4022292	021-3137842	021-3239949	021-3137842	031-4022292
Preț[EUR]	75	17	50	27	14
Număr Taste / Taste Speciale	104 / 33	105 / 38	105 / 15	106 / 17	104 / 14
Taste Sleep / Internet / Multimedia / Office	0/0/6/0	1/12/14/8	0/0/4/0	1/5/8/6	1/4/5/4
Rotița Scroll	NU	DA	NU	NU	NU
Layout Tastatură	Standard	Standard	Standard	Gaming	Standard
Dimensiuni (lungime/lățime/înălțime) (cm)	53x22x2,5	49x25x2,5	50x16x2	47x16x3	45x18x1,5
Conectare (PS2/USB)	USB	PS2/USB	USB	USB	PS2
Piciorușe	DA	DA	DA	DA	DA
Suport Mâini	DA	DA	DA	DA	NU
Numar Led-uri Indicatoare	3	3	3	2	3
Taste "Function"	DA	NU	DA	NU	NU
Lungime Cablu (cm)	~170	~160	~170	~190	~200
Ergonomie (A Shape)	NU	DA	NU	NU	NU
Hub USB	DA	NU	NU	DA	NU
Taste Iluminate	DA	NU	DA	NU	NU
Nota Performanță	10	8,75	8,125	7,5	8,75
Nota Dotare	9,90	9,56	9,93	9,62	9,13
Nota Ergonomie	9	10	6,67	9	2,67
Nota Extra Opțiuni	10	10	10	10	10
Nota LEVEL	9.81	9.28	8.63	8.59	8.03

LOC	6	7	8	9	10
Marca	Sweex	Chicony	Chicony	Turbo-Matrix	Sweex
Model	CMPS-KB006	KB-0402	KB-0420	Office Keyboard	SlimLine Multimedia
Ofertant	Vitacom Electronics	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	Quartz Computer	Vitacom Electronics
Telefon	0264-438401	031-4022292	031-4022292	021-3169663	0264-438401
Preț[EUR]	6	7	14	N/A	15
Număr Taste / Taste Speciale	105 / 21	104 / 6	104 / 18	103 / 33	104 / 15
Taste Sleep / Internet / Multimedia / Office	3/8/8/2	0/3/3/0	1/7/6/4	1/8/8/13	1/7/8/0
Rotița Scroll	NU	NU	NU	DA	NU
Layout Tastatură	Standard	Standard	Standard	Standard	Standard
Dimensiuni (lungime/lățime/înălțime) (cm)	44,5x15,5x1,6	49 x20x2	46x16x1,5	48x21x3	42,5x18,5x1,5
Conectare (PS2/USB)	PS2	PS2	PS2	PS/2	PS2/USB
Piciorușe	DA	DA	DA	DA	DA
Suport Mâini	NU	DA	NU	NU	NU
Numar Led-uri Indicatoare	3	3	3	4	3
Taste "Function"	DA	NU	NU	DA	DA
Lungime Cablu (cm)	~125	~130	~130	~140	~140
Ergonomie (A Shape)	NU	NU	NU	NU	NU
Hub USB	NU	NU	NU	NU	NU
Taste Iluminate	NU	NU	NU	NU	NU
Nota Performanță	8,125	7,5	7,5	5	5,625
Nota Dotare	9,63	9,32	9,34	10,00	9,60
Nota Ergonomie	3,33	6,67	2	2,67	0,67
Nota Extra Opțiuni	10	5	5	10	10
Nota LEVEL	8.03	7.89	7.20	6.65	6.49

Sony Ericsson W850



LG U400



După modelul „ciocolatiu” lansat în urmă cu foarte puțin timp, cei de la LG se pregătesc să lanseze pe piață un alt model de telefon cu un design mult mai hi-tech. Modelul U400 își poate ascunde foarte ușor tastatura prin simpla rotire a acesteia exact sub ecran. În acest fel, noul său look pare foarte elegant, designul are o notă mult mai „s sofisticată” și este mult mai ușor de folosit. La o asemenea bijuterie era imposibil

să lipsească funcția 3G și camera foto de 2 megapixeli. Nici modelul LG U400 nu a renunțat la playerul MP3, așa că tot ce aveți de făcut este să aveți la îndemână o pereche de căști.

Dimensiuni: 100 x 48 x 20 mm
Greutate: 114 g
Display: TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion
Stand-by: N/A
Talk time: N/A

La fel ca în fiecare an, în această perioadă toată lumea vorbește despre un singur lucru: vacanța. Cât, unde și cum îl privește pe fiecare în parte, însă din moment ce în fiecare zi suntem înconjurați de tehnologie, chiar și o simplă zi departe de ea poate să ne afecteze destul de mult. Așadar, producătorii de device-uri nu au stat prea mult pe gânduri și au oferit la rândul lor dispozitive foarte sofisticate, în carcase din ce în ce mai mici, special adaptate excursioniștilor. Mai mult ca niciodată, în această vară asistăm la o explozie de telefoane mobile din ce în ce mai sofisticate de la cei mai în vogă producători. Iată de ce și cei de la Sony Ericsson au reinnoit un model nu foarte vechi, care acum are un design mult mai „slim”. Este vorba de noul W850, ce va apărea pe piață cât de curând. Acest telefon din clasa „walkman” dispune de o memorie internă de 64 MB, numai buni pentru a fi încărcăți cu muzică MP3. Ca orice MP3 player ce se respectă, și acest telefon include o pereche de căști stereo de foarte bună calitate, o sumedenie de funcții și egalizatoare pentru a vă „configura” sunetul după pofta urechilor voastre. Cantitatea de memorie poate fi extinsă cu ajutorul cardurilor de tip Memory Stick Duo Pro. Cum în vacanță mai mult ca sigur nu ne vom abține să nu facem câteva poze, cu ajutorul senzorului intern de 2 megapixeli vom avea posibilitatea să realizăm

Specificații Sony Ericsson W850

Rețea:	UMTS / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer date:	GPRS, 3G, Bluetooth, Infraroșu, USB
Dimensiuni:	98 x 47 x 21 mm
Greutate:	116 grame
Ecran:	TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Camără foto:	2 MP, 1600 x 1200 pixeli
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC
E-mail:	DA
Support Java:	DA
FM Radio inclus:	DA, cu RDS
Jocuri incluse:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 900 mAh
Stand-by:	până la 350 de ore
Talk time:	maximum 7 ore

fotografii la o rezoluție maximă de 1600 cu 1200 de pixeli. Nu e de lepădat nici capacitatea telefonului de a face filmulețe de scurt metraj. Totul e să fie spațiu pe card.

Philips 680



E cât se poate de proaspăt. Noul membru al familiei de telefoane mobile marca Philips vrea și el să ofere petrecăreților momente deosebite în compania melodiilor preferate. E drept, spre deosebire de alți concurenți ce au cantități de stocare mult mai mari, Philips 680 nu dispune decât de 32 de megabiți memorie internă. Mare noroc cu cardurile miniSD care mai pot înveseli fericitul posesor! Designul este unul practic, foarte comod și îi conferă o notă aparte. Camera foto inclusă are doar 1,3 megapixeli, însă noutatea vine

tot din partea audio. Telefonul include două mini difuzoare pentru a oferi un efect de sunet 3D. Exceptând mini conectorul USB, Philips 680 nu prea poate fi conectat cu alte dispozitive. Așadar, prețul va avea și el ceva de spus în privința aceasta.

Dimensiuni: 86 x 46 x 22 mm
Greutate: 94 g
Display1: CSTN – 65.000 culori, 128 x 160 pixeli
Display2: CSTN – 65.000 culori, 96 x 64 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 720 mAh
Stand-by: până la 340 de ore
Talk time: maximum 5 ore

BogdanS

Ultra PRO Computers ultrabuni în calculatoare

Cu noul socket AM2 de la AMD poți obține rezultate remarcabile. Transformă calculatorul tău într-o platformă ultraperformantă cu placa video primită bonus!

În magazinele Ultra PRO Computers, în perioada 1 august - 31 septembrie, la achiziționarea unui sistem complet (unitate centrală, monitor, tastatură și maus) cu procesor AMD Athlon™ 64, 3000+ (socket AM2), se oferă bonus o placă video performantă.*



Placă de bază:	Socket AM2
Procesor:	AMD Athlon™ 64, 3000+
Memorie:	512 MB
HDD:	200 GB
FDD:	3,5"
Unitate optică:	DVD RW
Placă video:	onboard
Placă de sunet:	onboard
Placă de rețea:	onboard
Carcasă:	ATX

*Placă video Gigabyte cu chipset NVIDIA 7300.



Tehnologie HyperTransport™
Tehnologie Cool'n'Quiet™
Enhanced Virus Protection*

Tehnologie DDR2
AMD Virtualization
Digital Media Xpress™

*Enhanced Virus Protection (EVP) este permisă doar de unele sisteme de operare, incluzând Microsoft® Windows®, Linux®, Solaris™, și BSD Unix. După instalarea corectă a versiunii potrivite, utilizatorul poate activa protecția pentru aplicații și fișiere împotriva atacurilor conduse din buffer. Consultați documentația SO pentru informații privind serviciul EVP. Contactați furnizorul aplicațiilor pentru informații privind folosirea aplicațiilor cu EVP. AMD recomandă caldușii utilizatorilor să folosească un software antivirus ca parte a strategiei lor de securitate.

© 2006 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Other product and company names used in this publication are for identification purposes only and may be trademarks of their respective companies.

Păcală se întoarce

Un site dedicat unui film pur românesc, ce se află deja pe ecrane și ar trebui să înveselească sufletele în tranziție ale datornicului român de pretutindeni. Păcală se întoarce este un film realizat de Geo Saizescu, cu o distribuție care-l include în rolul principal pe Sebastian Papaiani.

www.pacalaseintoarce.ro



Peep and The Big Wide World

Plictiseala unor locuri de muncă justifică pe oricine cu un calculator în față să caute modalități de relaxare și pierdere plătită a timpului. Un site care oferă posibilitatea aceasta este și cel de mai jos și sunt sigur că simplitatea jocurilor în flash nu va deranja pe nimeni. Între două cafele, o vorbă cu colega, mai ne uităm și sub o frunză.

www.peepandthebigwideworld.com



Simple Machines

Pentru că a trăi în ignoranță face rău la cap, dar bine la trup, e timpul să schimbăm asta. Simple Machines o să vă încerce cu tot felul de probleme, de exemplu a boldului și a foarfecii. Veți afla că de fapt foarfeca este o pârgă care lucrează cu forțe necunoscute pentru a separa diabolic substanțe de același tip și origine. Criminalilor!!!

www.edheads.org/activities/simple-machines/



Bugscope

Dacă atunci când erați mici bunica v-a cumpărat un microscop electronic, cu siguranță că sunteți rudă cu Marie Curie sau, dacă nu, veți deveni. Ei bine, alții sunt rude cu alții, ca de exemplu gândacii. Dacă Universul e prea mare pentru voi, atunci e timpul să vă aruncați ochii în Microunivers. Numa' să nu vă plângeți că e prea mic.

bugscope.beckman.uiuc.edu



Cars

Pixar s-a întors! După un Incredibles fantastic și amuzant până în măduva peliclei, celebrul studio de animație revine cu un film inedit, amuzant și plăcut ochiului, dar sufocat de clișee. Cinefilii de grădiniță îl vor îndrăgi, iar vîlăganii vor strâmba din nări.

Tehnic vorbind, Cars este una dintre cele mai arătoase realizări ale isteților de la Pixar, animațiile fiind de-a dreptul superbe, însă pe cât de impresionant poate fi începutul filmului, cu un stadion în delir și prim-planuri aruncate la spectacol, Cars refuză să uimească. Ah, povestea... Atât de plastică și directă, încât stai și te întrebi la ce-a fost bună toată armata de scenariști care a „mâzgălit” scenariul. Șase oameni și toți șase au făcut-o de oale.

În Cars totul se rezumă la mașini. Mașinile vorbesc, merg la cumpărături, se uită la televizor, joacă fotbal și, bineînțeles, concurează între ele într-o lume ce refuză să însuflețească povestea. Owen Wilson se descurcă bine în pielea înfumuratului șofer de curse Lightning McQueen, eroul cu nasul pe sus care crede că le poate face singur pe toate, dar care află pe propria piele că are, la urma



urmei, nevoie de sprijin și de prieteni. Dar cum spuneam mai devreme, scenariul lipsit de originalitate nu-l ajută cu nimic pe actorul nostru, lucru valabil și pentru restul distribuției, din care mai fac parte nume precum Pawl Newman sau Bonnie Hunt. Pentru copiii care rezistă vizionării fără să adoarmă în scaune însă, este un film plăcut, foarte colorat și amuzant. Două ore înseamnă, totuși, ceva, iar dacă Pixar ar fi acordat la fel de multă atenție scenariului

pe cât de multă i-a oferit părții vizuale, Cars ar fi fost un hit. A ridicat, însă, un mare semn de întrebare: oare mașinile fac sex? Cum oare?

■ KIMO



The All-New 2006



În timpul celui de-al Doilea Război Mondial, porumbeii voiajori au jucat un rol extrem de important în transmiterea mesajelor secrete. De aceea, un regizor pe nume Gary Chapman, care nu este foarte cunoscut în industrie, s-a gândit să ne aducă pe ecrane o alegorie animată cu porumbeii voiajori, un tribut adus eroismului acestor animale. Fiind o producție Walt Disney, ar trebui să ne așteptăm la un umor tipic, sec și plin de înțelepciune celtică.

Așadar, Valiant este un porumbel care, din motive necunoscute, nu s-a născut voiajor, ci face parte dintr-o specie pitică. În satul de pe marginea lacului, el trăiește tragedia geniului de la țară. Nebăgat în seamă de nimeni, el se documentează intens din toate sursele posibile în legătură cu viața aventuroasă și zbuciumată a eroilor înaripați ce trăiesc și zboară după instinct prin ceața Londrei. Într-o zi însă, pe când stătea la barul satului cu o oală de mei în față, din senin, se aude un fâlfâit puternic și mândru de aripi. Escadrila de onoare a Great Britain's Royal Air Force Homing Pigeon Service aterizează la o bere. O senzație aviară începe să-i urce prin tălpi spre cloacă, mai departe spre ficăței de pasăre și mai, mai să leșine de gripă, nu alta. Gutsy, liderul de frunte al escadrilei, se scapă și îi spune

mărunțelului porumbel că are șanse să devină membru activ în



aviația aviară engleză. Luând-uși pipota în dinți, el se aruncă în zbor spre Londra pentru a-și căuta ceea ce alții au pierdut acolo – norocul. Mai departe, veți face cunoștință cu cei mai cretini porumbeii britanici, a căror prostie revărsată ar putea ridica nivelul oceanului. Însă sunt indivizi de caracter, buni la suflet și cu inimă mare. Ceea ce nu știe acest mic și patetic zburător este că dincolo de Canalul Mânecii, The German Falcon Divi-



sion este la pândă, inteligentă și puternică, ambițioasă și violentă, ordonată și atentă etc. Mesajul de maximă importanță va ajunge în cele din urmă în stomacul lui Valiant, care va decide, probabil, sfârșitul războiului. Filmul este oarecum realizat în stilul lui Chicken Run și nu are o distribuție ieșită din comun. Însă până la urmă își face treaba. Ne amuzăm, ne distrăm, iar la sfârșit depunem o coroană de flori și o lacrimă. Se putea și mai rău.

■ Locke

Valiant



Totul pentru bani

An: 2005
Regia: Curtis „50 Cent” Jackson
Gen: Dramă
Cu: 50 Cent, Terrence Howard
Suport: DVD
Un produs: Paramount Pictures



Cu degetu-n gură

An: 2005
Regia: Mike Millis
Gen: Comedie/Dramă
Cu: Keanu Reeves, Benjamin Bratt
Suport: DVD
Un produs: New Films International



Omul din interior

An: 2006
Regia: Spike Lee
Gen: Crimă/Dramă
Cu: Denzel Washington, Jodie Foster, Clive Owen
Suport: DVD
Un produs: Universal Pictures



Virgin la 40 de ani

An: 2005
Regia: Judd Apatow
Cu: Steve Carell, Catherine Keener, Paul Rudd
Suport: DVD
Un produs: Universal Pictures



Mândrie și prejudecată

An: 2005
Regia: Joe Wright
Cu: Keira Knightley, Matthew MacFadyen, Brenda Blethyn, Donald Sutherland
Suport: DVD
Un produs: Universal Pictures



Filmele sunt distribuite de către
EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES.
Telefon: 021-408.30.40



Depeche Mode și Deftones în România

Sincer, nu credeam că voi folosi un astfel de titlu prea curând. Pot să spun că sunt undeva între un ascultător de ocazie și un fan pasiv când vine vorba de Depeche Mode, poziție din care nu puteam să ratez un concert care urma să aibă loc chiar sub nasul meu. Mai exact la 160 km, distanță mai mult decât rezonabilă pentru cei care erau obișnuiți să consulte an de an plini de speranță site-ul festivalului de la Sziget. Despre faptul că lucrurile au început să se miște și la noi am mai vorbit și prezența trupei Depeche Mode reprezintă încă o dovadă în acest sens. Despre concert, numai de bine. Chiar dacă s-ar putea să-mi aud câteva înjurături, puține, sunt sigur, nervii cauzați de traficul spre stadion s-au transformat în beatitudine când, odată ajuns, am constatat că i-am ratat și pe Sistem și pe

Suie Paparude. Despre prestația celor de la Depeche Mode, numai de bine. Mi-au plăcut calitatea pieselor în varianta live și atmosfera din tribunele arhipline, prima având-o consecință pe a doua, normal. Au cântat aproape tot ce aș fi vrut să ascult live, mai puțin It's No Good și Condemnation. Bineînțeles, piesa de rezistență în concertele Depeche Mode a fost și va rămâne Never let me down again, cu al ei text plin de subînțelesuri. E o senzație deosebită să vezi un stadion întreg pierdut într-o melodie care ar trebui să nu se termine și vreo 80.000 de mâini care se mișcă în același ritm. Bineînțeles că omul din spatele succeselor Depeche Mode, Martin Gore, a avut solo-urile sale răsplătite de public mai mult pentru om decât pentru melodiile în sine. În concluzie, un concert din categoria „must see” și o reușită din toate punctele de vedere, care începe să schițeze România pe harta locațiilor tentante și pentru alte trupe. Dacă am încadrat concertul Depeche la „must see”, când vine vorba de Deftones, deși vorbim de o trupă de nișă, prezența este pur și simplu obligatorie. Și pentru că mai am sechele de la dispariția unor trupe ca Rage Against The Machine, The Smashing Pumpkins (aici mai sunt speranțe) sau O-Zone (iar aici glumesc), nu mi-aș fi asumat un risc cu Deftones pentru nimic în lume. În cazul de față, trupele din deschidere au fost metoda perfectă de a intra în formă pentru capul de afiș, cu mențiunea că am sperat la mai multe piese măcar de la Coma. A fost scurt și de calitate, bine și așa. După o pauză folosită pentru a „întărâta” publicul cu șlagăre gen Lambada, Hips Don't Lie and so on, a venit și momentul așteptat de toată

sufierea de la Arenele Romane. Deftones și-au început concertul. Intens și imersiv sunt cele mai bune cuvinte pentru a descrie ce s-a întâmplat. Fanii lui Chino Moreno erau cu siguranță obișnuiți cu felul în care acesta își interpretează piesele și, probabil, cu modul unic în care creează legătura cu publicul. Normal că am fi vrut să ascultăm cât mai multe piese, dacă se poate toate, dacă se poate și de la/pe Team Sleep sau proiectele solo ale lui Stephen Carpenter, chitară, sau Frank Delgado. Totuși, la Arene s-au putut asculta My Own Summer (Shove It), Hexagram, Minerva, 7 Words, Around the Fur, Passenger sau Change (In the House of Flies). Sfârșitul concertului m-a pus pentru prima oară în situația să nu pot aproxima durata și doar o trecere prin memorie a pieselor ascultate a reușit să-mi dea un răspuns. Dacă la început mă minunam că am ajuns să dau acest titlu unui articol, acum am speranța că voi mai avea asemenea ocazii... poate Muse și Rammstein, poate Pearl Jam și System of a Down, poate un festival, că încă un Deftones nu ar fi prea frumos să mai cer... momentan.

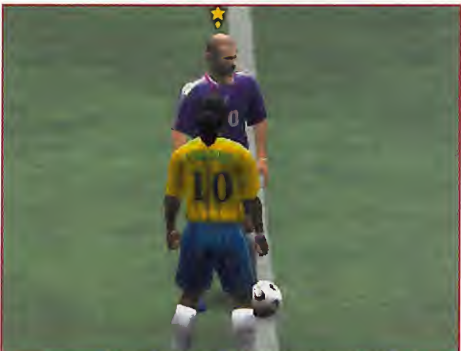
■ Rzarectha



Poate, dacă era struț, îl lăsam în pace. Imagine primită de la Dan Petrescu.



Cineva s-a uitat la prea multe filme cu super eroi. Imagine trimisă de VLad.



Săturat să piardă, Ronaldinho s-a transferat în curtea dușmanului. Imagine primită de la Cristy X.



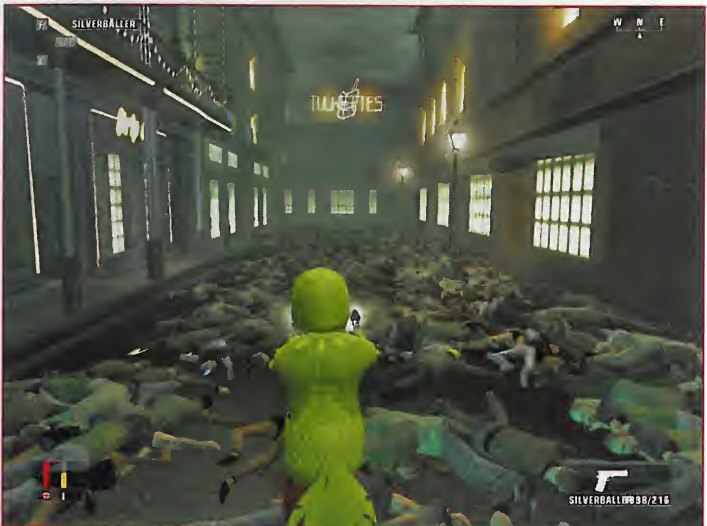
lefin, sănătos și ecologic. Imagine trimisă de Vlad Romila.



You are on... bubbles now! Imagine trimisă de Andrei Popescu.



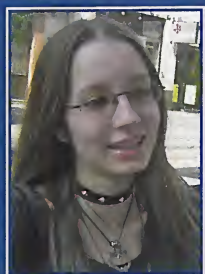
Mai ai răbdare acum să văd și sportul. Imagine primită de la Răzvan Ilasi.



Gripa aviară lovește din nou. Imagine trimisă de daFlea.

Câștigătorul din acest număr este Andrei Popescu.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.



Azi mă simt neapreciată. Din această cauză o să fac o introducere foarte scurtă și plictisitoare. Aceasta a fost introducerea. Iar aceasta este partea proastă când se colaborează cu o fată. chatroom@level.ro

■ Akasha

The million dolar question:

Ieri au fost 21 de grade la Sulina. Ce părere aveți despre asta? Cum vă afectează?

■ AngryGuy

Rzarectha: Potrivit teoriei „butterfly effect”, destul de mult.

CioLAN: Pe căldura asta mă apuc de piraterie la Polul Nord.

Locke: Pe noi ne afectează reciproc.

KiMO: Mi-a ieșit un coș.

Chatroom

Mugetarea (mama lor... a mugetărilor)

Dear LEVEL,

Nu am nimic de publicat prin calculator. Dar fac acum. Multe idei rânțez-au în cotloanele insalubre (nu-mi duc creierul la spălătorie), dar până la urmă cred că acest fapt reprezintă diferența dintre o mugetare și o cugetare.

Care este menirea mugetării? Este știut faptul că toți avem o componentă bovină, care se manifestă în funcție de cireadă, vreme și calitatea pășunii. Dar exersarea capacității gastrice a acestei componente mi se pare deplasată. Este mult mai ușor să fii deștept decât prost. Serios. Să fie mugetarea, în buna tradiție iudeo-creștină, alternativa firească a cugetului, să fie esența primală, instinctul fundamental (bă, ferește-te bă că mori!!!) sau o anexă a acestuia? O îmbunătățire adusă unui sistem imperfect, căci până la urmă, oricât ai cugeta, tot te fură în piață la cântar. Zău. Măcar de m-ar fura când cumpăr aur, dar mă fură la caise. Care oricum vin de la turci.

Mugetarea constă într-o critică. Nimeni nu laudă. Această nemulțumire generală față de popor, sistem, sine, viață, eu, din nou sistem, viață, moarte, între, cu/mugetările altora, melci, faptul că Metallica sunt gay și că acum tună afară și e întuneric și mamă ce m-aș plimba, dar nu am cu cine și oricum, tocmai pe MINE mă ia garda la întrebări că de ce sunt pe drumuri la ora asta, nu pe vecinul cu certificat de nebun care mi-a ciordit roata de rezervă și partea nedetașabilă a casetofonului mașinii acum șapte ani, e, această constatare deschide ușa posibilității că mugetarea e un fenomen distructiv ce nu dă bine pentru că nu e constructiv și în concluzie trebuie eliminat. Societatea oricum aspiră la rangul de porcărie. Dacă mugetarea e un fenomen antisocial... cultivată fie.

De la o vreme mi s-a făcut lehamite să citesc. Nu că peste tot tâmpenii ar scrie, dar cred că sunt un deschizător de drumuri. Să nu citești nu pentru că ai avea scoarța cerebrală

dată cu Dove și pe cât de repede capeți circumvoluțiuni, pe atât de repede le pierzi, ci pentru că sunt absolut sigur că sunt primul muritor care asociază acestei atitudini neonihiiste substantivul „lehamite”. Precizarea de mai sus are scopul de a vă face cunoscut faptul că mi-a fost lehamite să citesc mugetările. Vorbesc în necunoștință de cauză.

Asemeni mustului ce se pârguiește în vin și vinului ce o dă în alte cele și ajunge oțet, poate mugetarea fi un fenomen multifacțat? Să recapitulăm. O manifestare a instinctului prepaleolitic. O conspirație a ăloră fără cruci la viziuni care vor să submineze autoritatea cugetului, bunul simț și care insistă asupra faptului că rockerii sunt nespălați. O unealtă utilă la casa omului, căci fiecărui mișunător pe limba lui trebuie să îi vorbești. O refutare ce salvează atleții cugetului de la schizofrenie (sadly, prea târziu pentru unii dintre noi :). Dacă este asemenea ăloră cu cromozomul bulit și are de toate? Poate că mugetarea este totuși chintesență, mostră de fluid divin, piatră de temelie, ce mai, poate că mugetarea este cea care face diferența dintre omul din sicriu și ăla care tunde iarba deasupra. Mugetarea îi viață. De la înființarea lui LEVEL încoace.

Eu unul măcar recunosc... sunt afon. Pentru mine toate vacile behăie la fel, așa că ultima ipoteză rămâne o ipoteză.

■ DoomHammer

Părerea mea! (adică a cititorului)

Era un moment de repaus. Tocmai împușcasem câțiva zombie și acum stăteam în întunericul din subsol așteptând să mi se încarce flashlightul. Nu știam exact unde era ea, în spate cred, mi-aș fi dorit ca designerii să îi fi atribuit un sunet ușor de respirație, ar fi făcut atmosfera mai intimă.

Tick. Lumina improașcă bezna și îmi dezvăluie textura atent îmbogățită cu shadere și bump mapping. Întorc capul,

dezvăluind-o încet, stând puțin încordată, cu pistolul coborât spre podea, cu blugii vechi strânși, vesta care îi dă un aer retro și mănușile fără degete.

Modestă, dar în același timp având un je ne sais quoi sălbatic dovedit, de altfel, în lupte. Mă apropiu ușor, iar ea, zâmbind, se îndepărtează spre un perete, ecoul pașilor ei stărnind imaginația gurmândă a unui headcrab plasat strategic undeva în bezna. Fața îi redevine serioasă, dar se uită în continuare la mine - același necomunicativ în



costum portocaliu. Tick. Iar s-a stins. „Lambda girl, lambda girl, where are you”. Probabil începutul beletristic al acestei dizertații vă va duce cu gândul că e încă o povestioară despre călătoriile unui nebun într-un joc. Dar nu e, de fapt are doar rolul de a exprima un sentiment, care exprimare la rândul ei are rolul de a demonstra ceva, și anume că Half Life 2 Episode One a reușit aproape să ne ofere un personaj 3d pe care să-l privim de aproape și care să fie capabil să exprime emoții, nu numai prin vorbe, ci și prin expresii faciale. Nu mă așteptam ca acest lucru să se întâmple într-un FPS, ci într-un adventure. Deoarece acestea sunt concentrate pe exprimarea pașnică a sentimentelor și a ideilor. În adventure-uri, ai mereu un voice acting cel puțin acceptabil și o poveste sau/și un mod de a o spune cel puțin bun pentru că altfel nu își are rostul. Mi se părea deci normal ca revoluția expresiilor faciale să apară aici. Această revoluție ar fi adus în sfârșit un personaj viu prezentat în toată splendoarea lui tridimensională în fața ochilor noștri. Să nu mă înțelegeți greșit, personaje vii sunt destule în multe adventure-uri, dar de obicei doar în cele mai vechi. Sună ciudat, dar e cât se poate de adevărat. April Ryan din TLJ e mai vie decât Zoe din Dreamfall, deși aceasta din urmă beneficiază de o grafică superioară, dar nu și de o tehnologie ca aceea din Half Life care să îi permită o exprimare facială a sentimentelor. Da, e adevărat, are lip-sync și ceva urme arhaice de expresii, dar nu e suficient pentru a îndepărta sentimentul de artificialitate când te uiți în ochii ei mari. În TLJ nu vedeai de aproape personajul decât în filmulețele prerenderizate de studiouri specializate (unde îi erau modelate expresiile) și, din acest motiv, atunci când ea purta o conversație, tu, jucătorul, îți imaginați expresiile în subconștient și, ajutat de voice acting-ul excelent, simțeai personajul și trăirile acesteia. Acest lucru nu se întâmplă și în Dreamfall, unde, deși voice acting-ul rămâne foarte bun, fața aproape imobilă a domnișoarei Castillo sau a celorlalte personaje nu îți inspiră naturalețe. Din acest motiv mi se pare eșuat sărutul cu „irlandezul”, asemănător, mai degrabă, cu un sărut de marionete din plastic împinse aproape una de cealaltă, care însă reușesc să te emoționeze puțin întrucât țin locul unor personaje dintr-o poveste.

Ceea ce se întâmplă în Half Life 2 și în trailer-ul de la Heavy Rain este ceea ce îmi doream eu de mult, de când mă uitam cu disperare la poligoanele imobile de pe fața lui Tommy din Mafia și eram rupt parțial din atmosfera cut-scene-urilor excelent realizate din acel joc. Și acum mă bântuie tremurul de autist al acestuia ce mima plânsul în scena în care îi moare soția.

Revenind la Heavy Rain, nu pot decât să mă bucur că în sfârșit a pătruns acolo unde era cea mai mare nevoie această tehnologie a expresiilor faciale. Cu ajutorul unei povești pe măsură, creatorii lui Fahrenheit ar putea produce ceva cu adevărat extraordinar. Până atunci, let's wait and pray.

■ WINK

Bistro de l'arte

MARCICA (sau rețeta pentru supă de găină) - continuare -

–Salut, zic eu.

–Salut, răspunde el, zi repede că sunt cu o femeie.

–Ce femeie? Întreb eu prosteste.

–O pacientă. Care-i treaba?

–Bă, am luat o găină, am opărit-o, dar nu știu cum să-i smulg penele.

–Unde-i găina? Întreabă el.

–Este sub brațul meu.

–Aha! ești braț la braț cu o găină! se miră el.

–Bă, nu fi tâmpit, spune-mi cum să-i scot eu ăstea penele.

–Adică ești cu o lesbiană și vrei să o dezbraci? Păi ce, nu vrea să stea?

–Nu fi idiot! Maniacule! Este o găină-găină, înțelegeți? Nu-i femeie. Altfel cum aș fi putut să o opăresc?

–Ete! Parcă știu eu cât ești tu de perversă!

–Spune-mi, bă, cum să-i scot penele și termină cu prostiile.

–Pe bune? Întreabă el nevenindu-i să creadă, că una ca mine mai poate și găti, din când în când.

–Da.

–Stai așa să-mi amintesc. L-am văzut pe tata cum făcea. Aha. O prindea de picioare și i le fixa cu piciorul lui.

–Cum adică?

–Uite așa, o ținuta la pământ de nu mai putea să miște deloc.

–Adică să ies cu ea în grădină?

–De ce să ieși cu ea în grădină?

–Pentru că nu am pământ în casă.

–Cred că merge și pe beton, zice el.

–Auzi, dar găina este legată? îl întreb eu.

–Nu, sadico, cum s-o legi? Dă-i drumul, dezleag-o. Stai un pic, zice el. Îl aud vorbind cu pacienta lui. Parcă încerca să o liniștească.

Între timp, dezleg găina. Dacă așa este procedura, ce să fac, deși mărturisesc că mă simțeam mai bine cu ea legată.

–Zi, mă.

–Bă! tata făcea așa. O lua în brațe și întâi o căuta de ouă. Apoi...

–Stai așa. Să le luăm pe rând. Bun, sunt cu găina în brațe. Cum o caut de ouă?

–Mă, nu știu exact. Mama îmi punea de fiecare dată mâna la ochi.

–Bă și maică-ta asta... D-aia ești handicapat din punct de vedere sentimental.

–Eu? Ce vorbești? Când...

–Lasă, zi de ouă.

–Era așa... un fel de manevră... cu mâna...

–Cu mâna!? Să o mângâi? Pe creștet!?

–Eu știu!? la încearcă.



O mângâi cu greu pe cap. Este clar că nu-i place. O privesc în ochi cu insistență. Marcica mă privește și ea cu reproș. Adică: nu-i faci așa ceva unei găini respectabile. Pur și simplu nu se face.

–Mă, nu merge. Nu merge, nu știu dacă are ouă sau nu. Eu cred că e cam tânără pentru așa ceva. M-am uitat în ochii ei. Are o privire nevinovată. Dacă am considera că nu are ouă. Să zicem că nu are. E?

–Da, merge și așa.

–Dar dacă are? Care era diferența dintre a avea și a nu avea?

–Ei bravo! Bine că nu mă întrebi care este diferența dintre a fi și a nu fi. Ai cumva impresia că sunt Hamlet?

–Bine, mă, dacă nu contează, de ce o mai cauți de ouă?

–Fă, nici asta nu știu. Nu știu exact. O fi ca un fel de incantație, ca un descântec. Așa ca să îndepărtezi spiritele rele.

–Aha! Să îmbunezi zeul găinilor!? Bine, zi

mai departe. Ce fac mai departe?

–Păi... Asta-i tot. Asta făcea tata cu găina.

–Bravo deșteptule, de asta te-am sunat ca să-mi spui cum făcea taica-tu cu găina și să nu aflu nimic! Spune-mi mă, cum smulg eu ăstea penele?

–Fă, nu știi, pur și simplu nu știi. Ia și tu un patent, dar vezi să nu o stresezi că nu-și mai revine. Dacă ai o atitudine agresivă, poți să-i induci un blocaj psihic.

Prind găina de picioare, dar nefericita se zbate și cotcodăcește de mă omoară.

–Auzi, îi spun eu lui Corneliu, mă omoară, nu vrea să stea. Ce naiba fac eu acum? Mi-ar trebui vreo patru mâini.

–Ajută-te de picioare, zice el, nu știi de ce, mânios. Fixează-o între picioare.

–Stai așa, zic eu. Pun

telefonul la ureche sprijinindu-l cu umărul. Prind găina și o pun între picioare. A naibii găină, mă ciupește. Auzi bă, mă ciupește, zic eu.

–Las' că nu te omoară, te ciupește și ea acolo puțin.

–Bă, mi-e frică. Dacă mă ciupește rău?

–Întoarce-o și tu cu ciucul în partea cealaltă.

Încerc să o întorc, dar a naibii găină îmi scapă din mâini.

–Mi-a scăpat, urlu eu în telefon.

–Ți-a scăpat? urlă și Corneliu la mine. Prinde-o, strigă el. Nu o lăsa să-ți scape.

Aud în telefon urlete disperate. O femeie, probabil pacienta, striga: „sunteți nebuni! sunteți nebuni!”

–Mi-a fugit pacienta, s-a speriat și a fugit, zice Corneliu.

E rândul meu să urlu la el:

–N-o lăsa să-ți scape.

Prinde-o.

–Ce lume domne, ce lume!?

oftează Corneliu.

Închid telefonul. Ce fac eu mai departe? Iau foarfeca. Mă duc cu Marcica în bucătărie și încep să-i tai penele. Merge destul de greu, dar merge. După ce am terminat, iau găina și o pun pe masă. Arată ca naiba. Găina desigur. Între timp, apare Dan. Își agață hainele-n cuier și zice:

–Auzi fată, vecinii sunt în fața blocului.

Cică este una pe scara noastră care nu știi ce naiba face cu o găină sau mă rog ceva în genul asta.

–...

Când termină, intră în bucătărie.

–Drace! zice el.

–Nu drace, pun eu lucrurile la punct. Ea e

Marcica.

Dan mă privește ciudat.

–I-ai dat și un nume de alint? Aoleu, tu ești aia cu găina?

Dau tristă din cap.

–Dacă vrei supă! îi reproșez eu.

–Ascunde-o naibii, zice el speriat, până nu vin ăștia într-o percheziție. Ne facem de râs.

–Fac în casa mea ce vreau, mă revolt eu.

Dacă vreau să fac supă, supă faci! Să fie clar, urlu eu la el.

Cineva suna în disperare la ușă. Și eu și Dan suntem albi la față de parcă am fi teroriști. Teroriști în acțiune. Mă duc la ușă și deschid. Este fratele lui Corneliu, care stă la etajul 3.



–Ce faci, fă, ai înnebunit? Mi-ai inundat bucătăria.

Dă să intre în casă, dar mă așez strategic în fața lui.

–Ce bucătărie? Ha? Ce bucătărie?

–Nu ești singură? trage el ocheade în hol.

–Ei nu! zic eu.

În acest moment nepotrivit o pune dracul pe Marcica să dea glas nefericirii ei.

–Fă, tu ești aia cu găina, zice Adi uitându-se uimit la mine.

–Da, recunosc eu spășită. Intră.

Când dă cu ochii de găină, face disperat un pas înapoi și se prinde cu mâna de inimă.

–Mă omori, zice el. Își revine cu greu. Ce faci, fă, cu vulturul ăsta pleșuv?

–Vreau să fac o supă.

Apare și Dan.

–Să fie clar, mie nu-mi pui în supă cioara asta.

–Fă, da' ești complet nepricepută, zice Adi. Hai să te ajut. Pune apă în oală.

Iau furtunul și umplu oala cu apă.

–Nu așa multă, urlă Adi. Găina unde o mai pui? Cap-sec ce ești. Dă-te la o parte.

Ia oala cu eforturi deosebite și încearcă să verse din ea la chiuvetă. Din nefericire, oala este foarte grea și apa curge mai mult pe jos decât la chiuvetă.

–Să nu zici că eu te-am inundat.

–Sigur că da, mormăie el.

Pune oala pe jumătate plină pe aragaz. A naibii oală, e mai mare ca aragazul.

–Pune o lingură de sare, zice Adi.

Pun.

–Pune morcovii și albitura.

Pun.

–Un pic de orez.

–Bă bucatărule, ce e aia un pic de orez?

Cât vrei, mă, să pun? Punga asta de orez e suficientă?

–E cam mult, zice el. Pune doar jumătate.

Pun.

–Ia un ou și unge găina cu el.

Așa fac.

–Nu fi idioată. Sparge oul.

Sparg oul într-un pahar, bag mâna în el și cu lichidul ăla gelatinos ung găina.

Marcica mă privește uimită. Ridic din umeri a nepăsare. Părerea mea este că nu mai contează ce se întâmplă de aici încolo.

–Dă drumul la aragaz, zice Adi.

Dau.

–Bagă găina în oală și pune-i capacul. Și cu asta basta! Vezi ce simplu e!

–Băi dementule, îi zic eu. Dacă pun capacul, pe unde mai respiră, mă, Marcica? Al Spunel! Ce-ar fi să te bag pe tine în oală și să pun capacul, mă enervez eu.

–Bă, eu ți-am spus cum se face. Dacă nu vrei să mă ascuți, treaba ta, spune el. Și să știi că trebuie să-mi zugrăvești bucătăria, îmi aruncă el cuvintele supărat.

–Ieși că-ți dau cu Marcica în cap, îl ameninț eu.

Adi nu și nu că să-i zugrăvesc bucătăria. Nu am încotro și scot sticla de whisky pe care o păstram pentru evenimente mai acătării decât Marcica. Îl împac. Îi dau și Marcicăi un păhărel. Îi place. Pe Dan îl cumpăr cu o cafea și câteva ore de CS la calculatorul meu. Mai greu o să fie cu mama. Cu ea o să fie tare greu. O haină de blană? O brătară? Îmi este tare frică. S-ar putea ca de acum încolo să spăl vase toată viața. E, vom vedea. Bine că Marcica este sănătoasă. Într-un an, doi o să-i crească și penele. „Ce faci, fă, Marcico”, o întreb eu țărănește. Așa, ca să priceapă și ea.

■ Nan Florian



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul The Settlers: Heritage of Kings

Ce licență a cumpărat Ubisoft de la ATARI?

a. Roder ☐

b. Driver ☐

c. Mechanic ☐

Nume, prenume _____
Str. _____ Nr. _____ Et. _____ Sc. _____ Ap. _____
Localitate _____ Cod _____ Județ _____
Telefon _____ e-mail _____

Răspunsul îl găsești în rubrica de Știri din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogue Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 septembrie 2006.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un Nomads Keypad Calculator

Care sunt dimensiunile genții pentru laptop din kit-ul
Thrustmaster Nomads' Pack Deluxe 2?

a. 41 x 28 x 6 cm ☐

b. 28 x 41 x 6 cm ☐

c. 41 x 19 x 6 cm ☐

Nume, prenume _____
Str. _____ Nr. _____ Et. _____ Sc. _____ Ap. _____
Localitate _____ Cod _____ Județ _____
Telefon _____ e-mail _____

Răspunsul îl găsești în rubrica Hardware din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogue Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 septembrie 2006.



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un DVD cu filmul Omul din Interior (Inside Man)

Cine este regizorul filmului Mândrie și Prejudicat?

a. Steven Spielberg ☐

b. Joe Wright ☐

c. Margaret Theatcher ☐

Nume, prenume _____
Str. _____ Nr. _____ Et. _____ Sc. _____ Ap. _____
Localitate _____ Cod _____ Județ _____
Telefon _____ e-mail _____

Răspunsul îl găsești în rubrica de Lifestyle a revistei Level.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogue Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 septembrie 2006.



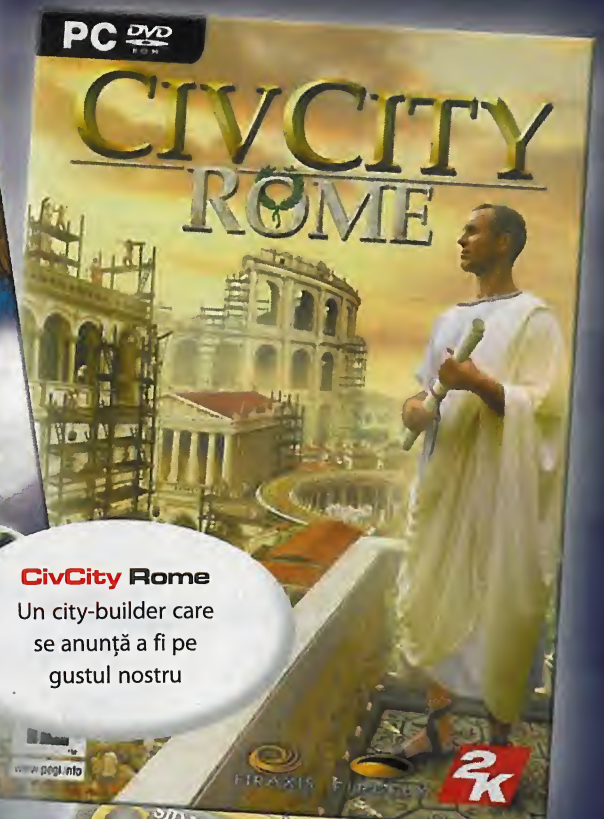
DARK STAR ONE

A TORTURED GALAXY... A MURDERED SOUL...
A DYNAMIC HERO AND A KILLER SHIP BRING HOPE FOR HUMANITY

Darkstar One
Undeva între
Freelancer și
X3: Reunion

"SHOULD DEFINITELY
BE ON THE RADAR
FOR FANS OF SPACE
GAMES EVERYWHERE."

TEEN
PC
DVD-ROM
SOFTWARE



CIVCITY ROME

PC DVD-ROM

CivCity Rome
Un city-builder care
se anunță a fi pe
gustul nostru



CIVILIZATION IV: WARLORDS

SID MEIER'S
GAME of the YEAR

Sid Meier's
Civilization IV:
Warlords
Un expansion pentru seria care
a tulburat generații



PROSTROKE GOLF: WORLD TOUR 2007

PC CD-ROM

Prostroke Golf:
World Tour 2007
Sportul înaltei societăți
revine pe PC

CHIP

special

CELE MAI BUNE
editoare web, utilitare pentru
optimizarea site-ului și exemple practice

CD INCLUS

EDITOARE:
ADOBE GO LIVE CS2,
MACROMEDIA DREAMWEAVER 8,
MACROMEDIA HOMESITE 5.5

UTILITARE:
FEEDEMON, INTRAYNEWS,
IRF ANVIEW, NEWSGATOR,
RSS BANDIT, WORDPRESS

UTILITARE WEBSERVER:
APACHE 2.2.2, MYSQL 4.1, PHP 5.1.4, PHPMYADMIN

Creați simplu și rapid propriile Pagini web

PREMISE • REGULI • CONSTRUIRE • SERVICE • TIPS&TRICKS • OPTIMIZARE

CONȚINUT GRATIS

Cele mai bune surse de știri și informații

TIPS & TRICKS

O colecție de sfaturi de optimizare a site-ului

GOOGLE RANKING

Atrageți mai mulți vizitatori prin trucuri profesionale

EDITOARE WEB PENTRU TOȚI

Soluții pentru construirea unui site



HTML și CSS: exemple pas cu pas

Blog pentru pagina personală

Web hosting: cele mai bune oferte

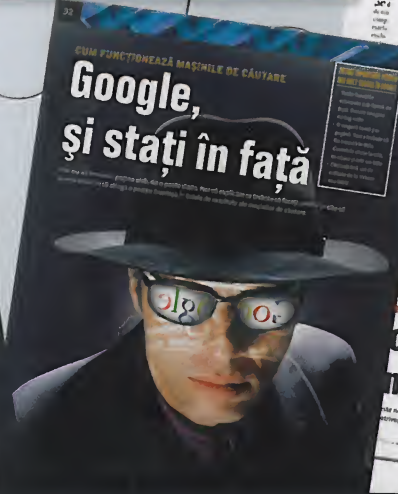
FORUM GRATUIT ÎN CÂȚIVA PAȘI

GALERII DE IMAGINI

Soluții pentru galerii
web atrăgătoare



TIPS & TRICKS PENTRU PAGINA WEB PERFECTĂ



ADMINISTRAREA WORDPRESS
Un blog pentru PAGINA WEB

CONȚINUTURI BUNE PENTRU PAGINA WEB
Includerea conținutului gratuit

PRIMELE IDEI
Planificarea propriei pagini web

PRINCIPII DE BAZĂ HTML
Cum funcționează HTML

CUM FUNCȚIONEAZĂ MAȘINILE DE CĂUTARE
Google, și stați în față

SOLUȚII PENTRU REALIZAREA unui site personal

CAUTĂ REVISTA LA CHIOȘCURI ÎNCEPÂND CU JUMĂTATEA LUNII IULIE!



Performanța în care poți avea încredere!

Sistemele Diablo bazate pe procesorul Intel® Core2Duo® cu noua tehnologie de procesare dual-core pot fi folosite mai bine pentru aplicații multitasking.

Completează viața familiei tale oferindu-le un calculator care se potrivește fiecăruia!

Sistemele Diablo cu procesor Intel® Core2Duo® sunt ideale pentru aplicații multimedia, vizionare filme pe DVD, procesare audio-video, jocuri în rețea și pe net, studiu enciclopedii. Această gamă de calculatoare oferă o mare varietate de soluții hardware și software. Acum vi se oferă puterea de care aveți nevoie precum și flexibilitatea de a vă extinde în viitor.

Calculator Diablo 666 D

- Procesor: Intel® Pentium® D 805 (Dual Core 2 x 2.6GHz, LGA775)
- Placă de bază: PM8M3-V
- Memorie: 512MB DDR 400
- Hard disk: 80GB 7200 rpm
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: NX6200AX-TD256 MB
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

1.699 LEI cu TVA • 40 LEI cu TVA / lună

Calculator Diablo 6666 PRO

- Procesor: Intel® Core2Duo® E6300 (2x1.86 GHz)
- Placă de bază: MSI P965 NEO-F
- Memorie: 1G DDR2 533 (2*512)
- Hard disk: 200GB SATA2
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: NX7300GT-TD256PCI-Express
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

2.699 LEI cu TVA • 64 LEI cu TVA / lună

FLAMINGO

www.flamingo.ro; 08008-22.55.72 (08008-CALLPC); eFlamingo@flamingo.ro; Livrare gratuită la comenzile on-line
DAE - Credit în euro, cu DAE de 15,41%, pentru o perioadă de 60 de luni. Configurațiile oferite nu includ monitor și boxe

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau ale subsidiarelor acestora din Statele Unite sau din alte țări.

